MAGAZINE
KAPPA
GON
15
SETTEMBRE 1993
LIRE 4.500
GUN SMITH CATS
Oh mia Dea!
3x3 OCCHI
Compiler
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 15 - SETTEMBRE 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico e Supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Serena Varani
Consulenza Tecnica:
Francesca Capoccia
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Mauro Daviddi
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Michele Romagnoli, Simona Stanzani, il Kappa

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

3x3 Occhi - Pai è l'ultima esponente della tribù himalayana dei triclopi, un popolo di creature dotate di un terzo occhio che conferisce loro poteri inimmaginabili; Yakumo è stato salvato dalla morte da Pai, che ne ha assorbito l'anima, facendolo però diventare un "Wu", un essere immortale con il compito di proteggerla. Insieme partono alla ricerca di un modo per diventare esseri umani. Durante la loro ultima avventura, in Cina, i due si trovano alle prese con un demone alato (un Drago Minore) impegnato nella preparazione di una cerimonia sacrificale volta a resuscitare lo spirito del Demone Sovrano, il sanguinario triclope che sterminò la tribù di Pai prima di essere rinchiuso in un luogo sacro a languire per l'eternità. Ma anch'egli come Pai, possedeva un servo Wu, il potentissimo Benares, che, deciso a tutto pur di far risorgere il padrone e radunare sotto di lui tutte le creature delle tenebre per invadere il mondo, aveva organizzato la cerimonia... E l'intrusione di Pai e Yakumo, impegnati nella ricerca della Statua dell'Umanità, lo infastidisce non poco!

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare, poi Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti, tranne quella della affascinante Sayoko Mishima, che cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di "Reginetta dell'Università"... Ma un bel giorno, Urd, sorella maggiore di Belldandy, decide di andare a far visita ai nostri amici, e allora iniziano i guai...

Compiler- I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. I loro poteri derivano da una serie di dischetti magnetici che - se inseriti nel cranio - conferiscono alle due poteri oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente. A svolgere il compito sono inviati due scapestrati sicari, Bias e Directory, che sembrano non essere assolutamente in grado di combinarne una buona.

Gun Smith Cats - Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e si divertono a giocare con bombe ed esplosivi. La loro seconda attività, però, è ben più redditizia: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie!

Kappa boys

KAPPA MAGAZINE
Numero quindici
IN QUESTO NUMERO:

- **EDITORIALE** pag 1
  Kappa boys
- **GRAFFI & GRAFFITI** pag 2
  di Massimiliano De Giovanni
- **OH, MIA DEA!**
  di Kosuke Fujishima
  Il grande desiderio di Belldandy pag 3
- **LEGGENDO LEGGENDE** pag 27
  di Andrea Baricordi
- **3x3 OCCHI**
  di Yuzo Takada
  La resurrezione dello spirito alato - VI pag 29
- **GAMERA!!** pag 57
  di Michele Romagnoli
- **PUNTO A KAPPA** pag 60
- **GUN SMITH CATS**
  di Kenichi Sonoda
  Hang Fire pag 63
- **COMPILER**
  di Kia Asamiya
  Return pag 89

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero quindici
IN QUESTO NUMERO:

- **STOP MOTION** pag 114
  di Barbara Rossi
- **MASASHI TANAKA** pag 115
  di Andrea Baricordi
- **JURASSIC PEST GON** pag 119
  di Masashi Tanaka
- **LA RUBRIKA DEL KAPPA** pag 123
  a cura del Kappa
- **BABEL JUNIOR** pag 124
  di Massimiliano De Giovanni
- **EROI** pag 128
  di Andrea Pietroni

GLI EPISODI:
Return
da Compiler vol. 1 - 1991
Il grande desiderio di Belldandy
"Belldandy ga Ichiban Hoshigaru Mono"
da Aa! Megamisama vol. 2 - 1990
Hang Fire
da Gun Smith Cats vol. 1 - 1991
La resurrezione del demone alato VI
"Shoma Saisei VI"
da 3x3 Eyes vol. 2 - 1989
Gon - da Gon vol. 1 - 1992

KAPPA? KAPPA!

Allora? Che ne dite della sorpresa di questo mese? Potrebbe sembrare poca cosa se solo pensiamo alla guest star del prossimo numero, ma il buon **Gon** - protagonista indiscusso di questo coloratissimo *Anime* - non è davvero secondo a nessuno! Non ci sembrava però carino invitarvi a seguire le sue avventure nel primo volume di **Storie di Kappa**, questo mese in edicola, senza celebrarlo nel migliore dei modi nella 'rivista madre'. Così, abbiamo conservato gelosamente le prime quattro pagine a colori (che nelle altre versioni occidentali sono state abilmente omesse) proprio per questo appuntamento con **Kappa**! Ma le sorprese non sono finite. Se dell'arrivo di **Gundam**... *oops* ci è scappato! Se dell'arrivo del nuovo serial e del sempre più atteso **Kappa e mezzo** abbiamo già abbondantemente parlato negli ultimi tempi, possiamo permetterci il lusso di sbizzarrirci ancora sulle novità future, magari annunciando il prossimo 'big', che dovrebbe fare capolino in tutte le edicole - salvo imprevisti - a novembre. In molti hanno già detto che **Le bizzarre avventure di JoJo** è attualmente in Giappone uno dei più grandi successi editoriali degli ultimi anni, pari solo al *Dragonball* di Akira Toriyama, e il fatto di avere il manga di Hirohiko Araki proprio tra le nostre fila non può che riempirci di orgoglio. L'ultimo fumetto dell'autore di *Baoh* (incredibilmente rigenerato rispetto agli esordi che ben conosciamo) sarà infatti protagonista della nostra prossima collana mensile: **Action**! Smentendo chi ci accusa di amare solo le *soap-opera* (ma a giudicare dai dati di vendita, piacciono davvero a molti!) scendiamo finalmente in campo con un bel fumetto tutto combattimenti e azione, dove è però possibile leggere anche una bella storia... generazionale! E intanto, da ottobre abbiamo riservato una bella sorpresa anche ai fan di **Orange Road**: nei prossimi mesi, infatti, crescerà l'avventura in **Starlight** e non solo per i retroscena legati all'omosessualità di Akane, la sexy cuginetta di Kyosuke, ma anche e soprattutto per l'aumento di pagine! Il nostro tascabile passerà da 136 a 144 pagine... e senza aumentare di prezzo!! Il tutto, naturalmente, per non vederci costretti a spezzare gli episodi, cosa difficile da digerire a ogni appassionato, noi per primi. Lo spazio a nostra disposizione è nuovamente terminato, e così vi salutiamo sperando di incontrarvi tutti a Bergamo per un appuntamento davvero invitante. Quale? Correte a leggere *Punto a Kappa*...

Kappa boys

«Nessun piacere dura se non è ravvivato dalla varietà.»
Publio Sirio

Graffi & Graffiti

A molti potrebbe dare fastidio l'atteggiamento presuntuoso di Mishima nei confronti della psicanalisi. Trovare i simboli universali del mondo affondando le mani nell'immondizia del cuore umano, come lui stesso sosteneva con grande ironia, poteva rivelarsi un'interessante masturbazione mentale per un intellettuale del suo tempo, ma poco legava con il suo scetticismo, particolarmente ostile all'analisi introspettiva. Due posizioni controverse che si fronteggiano nel romanzo **Musica** (ed. Feltrinelli), storia vera con imprescindibili risvolti autobiografici. Mishima si trova a coincidere idealmente con il protagonista sul tema psicanalitico, giustificando inizialmente la scienza nel nome della ricerca e dell'interesse che ne scaturisce, per poi passare a una più dispotica e infelice avversione.

«Da quando ho aperto il mio studio al quarto piano di un edificio di Hibiya sono passati cinque anni. La professione di psicoanalista all'inizio era quasi per nulla conosciuta, ma a poco a poco è diventata più nota; naturalmente non si può paragonare con la popolarità che gode in America, ma il fatto che adesso io possa permettermi di pagare un costoso affitto per uno studio in centro, è il simbolo di un'acquisizione di status non solo per me, ma per tutti coloro che lavorano in questo settore.»

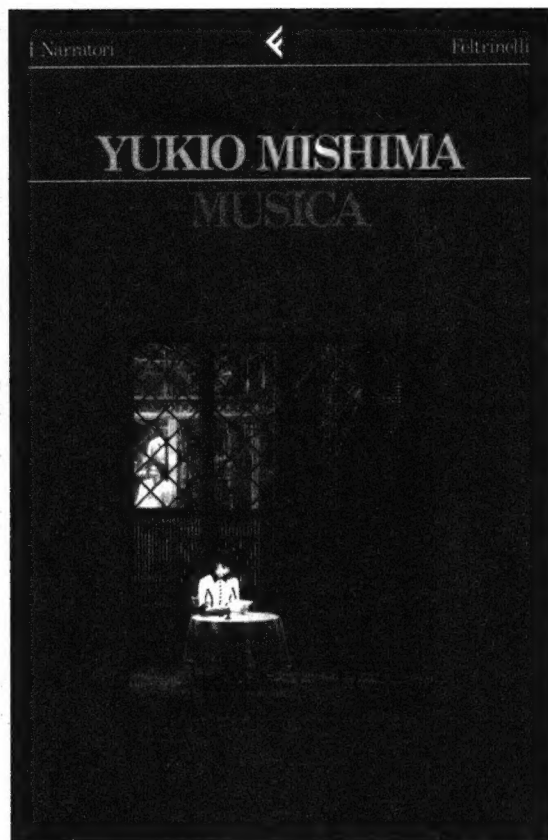
Se la maggior parte delle pazienti frequenta lo studio del dr. Shiomi Kazunori per soddisfare l'inutile bisogno di confessarsi, dando così sfogo al proprio esibizionismo psichico, Reiko Yumikawa è l'eccezione che conferma la regola. La sua apparente fragilità, che si accompagna armoniosamente all'ambiguità, è come una droga per il dottore che cerca in ogni modo di risolvere il blocco psicologico di Reiko.

«La metafora usata dalla ragazza era troppo semplice, come d'altronde la sua interpretazione, e non mi convinceva affatto. Lei sosteneva che l'aver detto di non sentire la musica era una bugia, ma era davvero così? La musica era solo un elegante simbolo dell'orgasmo? Oppure fra la "musica" di cui parlava la ragazza e l'orgasmo che desiderava così fortemente incorreva un complesso rapporto simbolico? Questi furono i miei primi dubbi.» Dirigendo l'azione come in un thriller cinematografico, Mishima calibra attentamente ogni particolare per non svelare subito la sfaccettata personalità di Reiko. **Musica** non è certo un giallo, ma la narrazione avviene per procedimenti deduttivi come se il dr. Shiomi fosse un investigatore e non uno psicanalista. Così entrano lentamente in scena altri personaggi le cui storie iniziano a interagire senza apparente controllo. Si svelano alcuni morbosi aneddoti del passato, molti dei quali hanno la funzione di depistare il lettore e lo stesso protagonista.

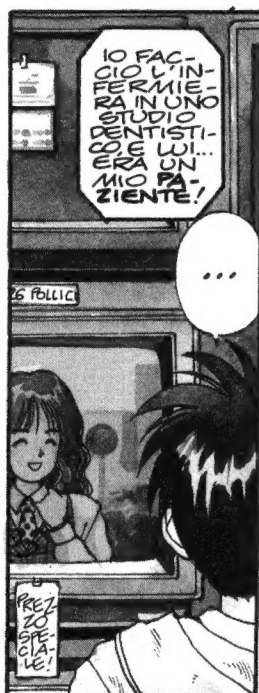
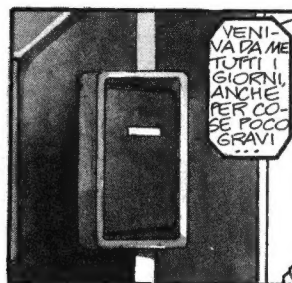
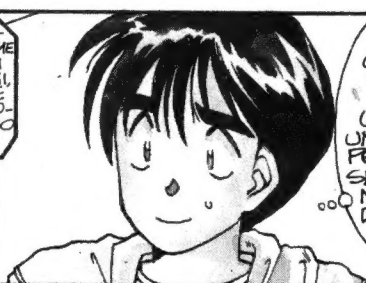
«Il fratello, pronunciando queste parole, insinuò pian piano una mano fra le sue gambe e, abbracciando forte le sue piccole spalle con l'altra, la portò nel vortice di una sensazione che Reiko non aveva mai provato, una sensazione che la stordiva, dolce e paurosa allo stesso tempo. Da quella notte quella sensazione diventò inseparabile dall'immagine del fratello e lei si legò ancora di più a lui. Ma il fratello non ripeté più quel gioco e lei non ebbe mai il coraggio di chiedergli di ripeterlo.» Quando Reiko confessa la violenza incestuosa dell'infanzia, l'indagine arriva a una svolta, ma paradossalmente il progresso più importante lo affronta da sola quando lascia il suo 'amante' per fare ritorno a casa, dal quel fidanzato impostole dalla famiglia che aveva sempre rifiutato. «Era una persona che odiavo con tutte le mie forze, ma quando ho sentito che era in fin di vita e voleva vedermi ancora una volta, nulla ha potuto trattenermi dal precipitarmi qui, mi capisce vero, dottore? Come Lei avrà già sicuramente intuito, mi ero davvero seccata della perfetta salute fisica di Ryuichi. Le sue spalle larghe, il suo petto forte, le sue braccia muscolose mi sembravano una continua condanna della mia malattia interiore, un'accusa che mi opprimeva l'anima.»

A voi scoprire l'evoluzione e l'epilogo di questo romanzo, la cui godibilità è proporzionale solo all'eleganza di Mishima, un autore che dal 1991 la casa editrice Feltrinelli sta riscoprendo attraverso opere mai pubblicate in lingue diverse dal giapponese. Tra i titoli tradotti dallo stesso editore ricordiamo *Confessioni di una maschera*, *Il padiglione d'oro*, *Dopo il banchetto* e *La foresta in fiore*.

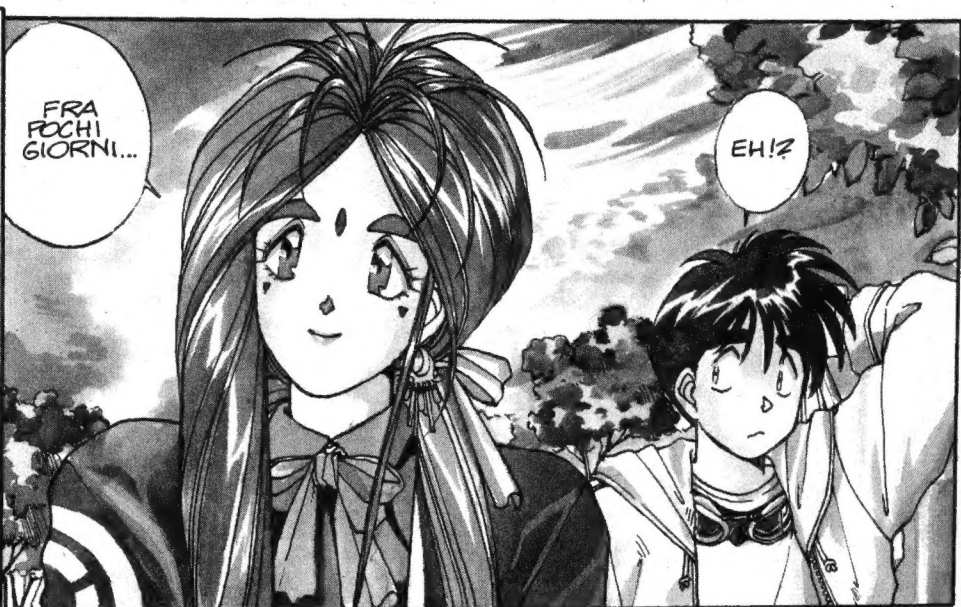
Massimiliano De Giovanni

Yukio Mishima
MUSICA
Feltrinelli, 206 pagine, lire 26.000

BUONGIORNO A TUTTI! PER L'INCHIESTA DI OGGI ABBIAMO CHIESTO AD ALCUNE RAGAZZE DOVE HANNO CONOSCIUTO IL LORO FIDANZATO!

CI SIAMO CONOSCIUTI AL CIRCOLO DELL'UNIVERSITÀ!

BE'... MI HA LETTERALMENTE SEDOTTA AL MARE!

IO FACCIO L'INFERMIERA IN UNO STUDIO DENTISTICO, E LUI... ERA UN MIO PAZIENTE!
...
26 POLLICI
PREZZO SPECIALE!

VENIVA DA ME TUTTI I GIORNI, ANCHE PER COSE POCO GRAVI...
SE RACCONTASSI CHE BELLDANDY È USCITA DA UNO SPECCHIO PERCHÉ HO SBAGLIATO UN NUMERO DI TELEFONO...
...MI PRENDEREBBERO PER PAZZO!
KEIICHI!

EH!?
FRA POCHI GIORNI...

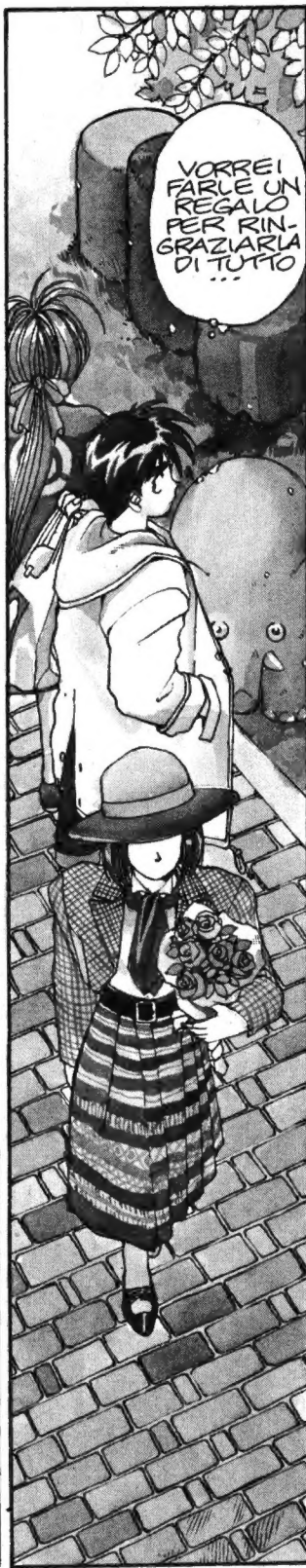
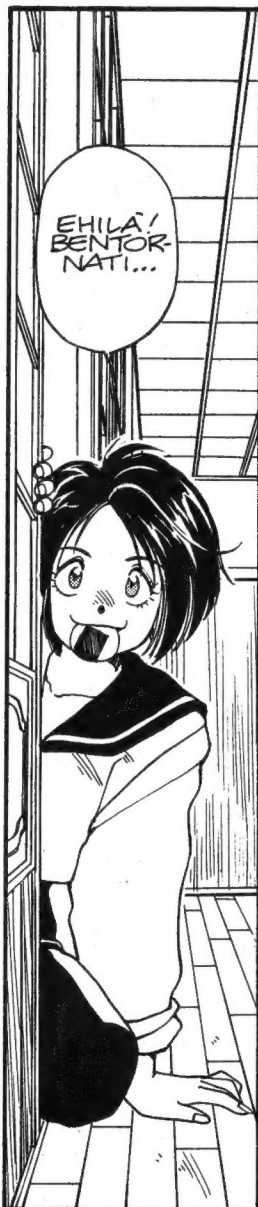
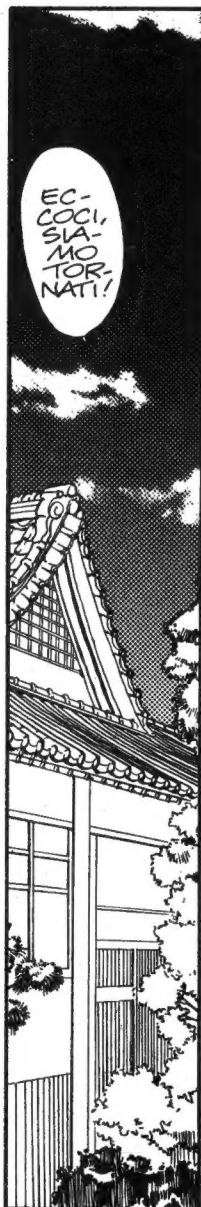
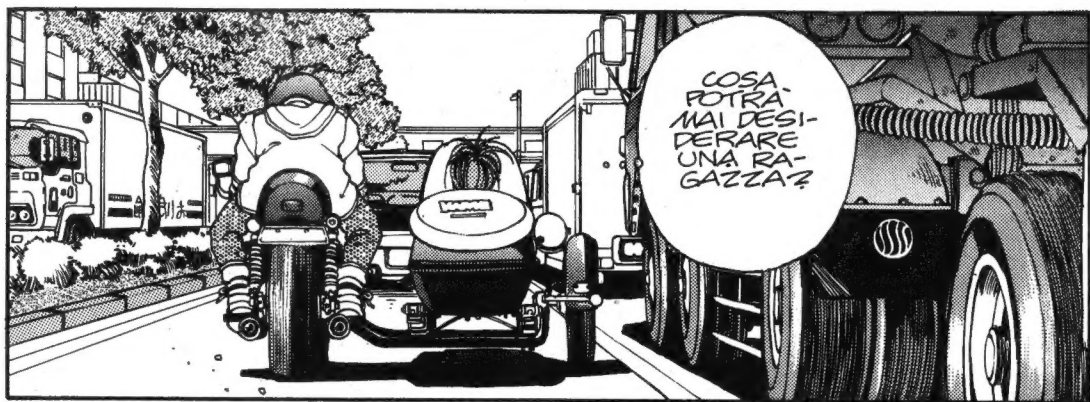
HAI FINITO DI FARE LA SPESA?
SÌ!

KOSUKE FUJISHIMA
OH, MIA DEA!
IL GRANDE DESIDERIO DI BELLDANDY
...SARÀ UN ANNO ESATTO CHE SONO VENUTA DA TE!
OH... È VERO...!

...SARÀ UN ANNO ESATTO CHE SONO VENUTA DA TE!
OH, ...È VERO...!

KOSUKE
FUJISHIMA
OH, MIA DEA!
IL GRANDE DESIDERIO DI BELLDANDY

RIPENSANDOCI BENE, DURANTE QUESTO ANNO SONO SEMPRE STATO IN DEBITO VERSO DI LEI!

VORREI FARLE UN REGALO PER RINGRAZIARLA DI TUTTO...

UN VESTITO...? UNO COSÌ LE STAREBBE SICURAMENTE BENE!
SOLO CHE NON CONOSCO LA TAGLIA... QUINDI, MEGLIO REGALARLE QUALCOS'ALTRO...

MEGUMI, SORELLINA DI KEIICHI_KB

UNA TASTIERA ELETTRONICA POTREBBE ANDARE BENE...
...MA ANCHE UNA VIDEOCAMERA 8 MM POTREBBE PIACERLE...
...OPPURE UNA NIKON F-4!
LA COSA CHE PIÙ DESIDERA UNA RAGAZZA...
SEI ANCORA UNA BAMBINA, MEGUMI!
EH EH EH EH!
MA QUESTE SONO TUTTE COSE CHE DESIDERI TU!
È UN IMPROVVISO INCONTRO NOTTURNO...
...PIENO DI BRIVIDO E SUSPENSE!!

VERAMENTE QUESTO LO DESIDERI SOLO TU!

DANN... QUESTE DUE NON SONO RAGAZZE NORMALI!
FARÒ PRIMA A CHIEDERLO DIRETTAMENTE A LEI!
LO FARÒ CON ESTREMA NATURALEZZA...
BELLDANDY!
SÌ!?

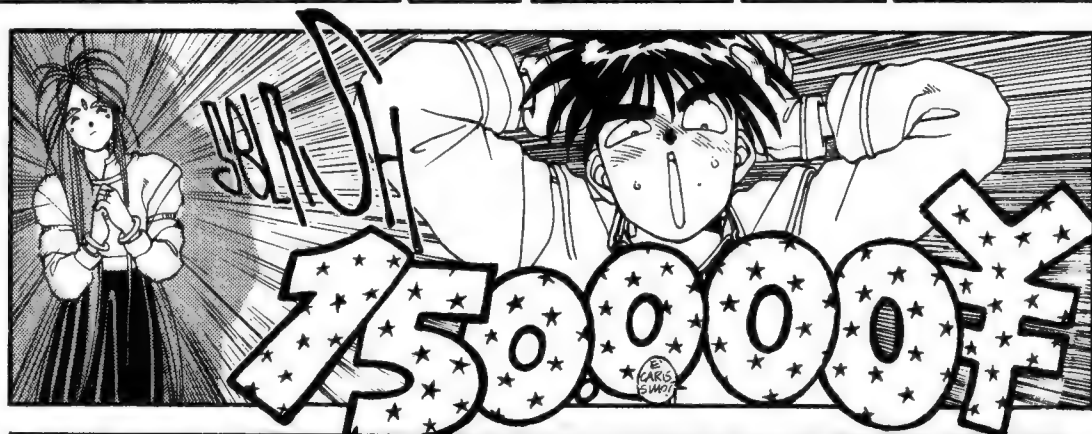
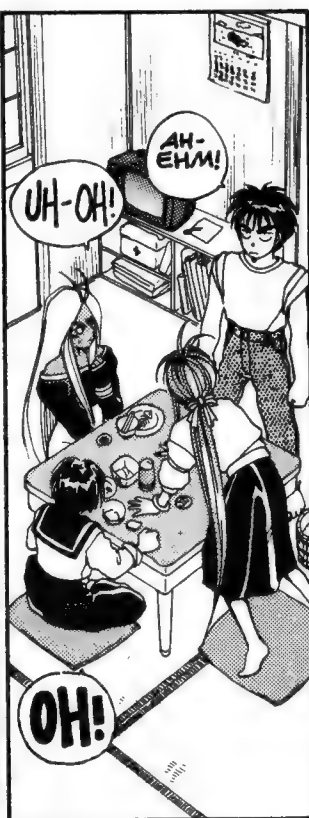
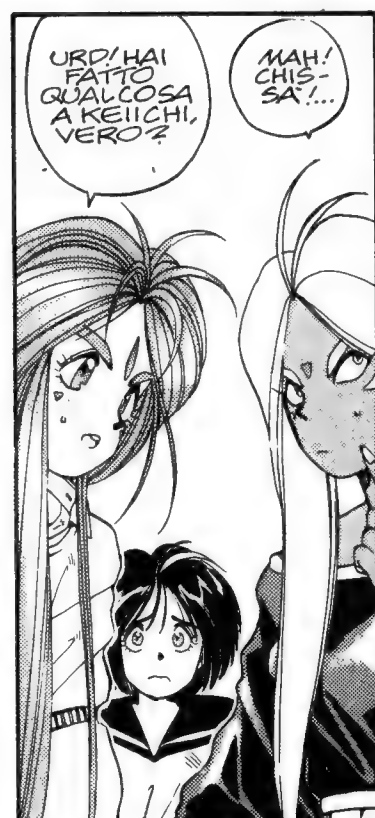
EHM... C'È QUALCOSA CHE DESIDERI PARTICOLARMENTE...
...IN QUESTO MOMENTO?
MA CHE RAZZA DI IDIOTA! E QUESTO SAREBBE IL MODO PIÙ NATURALE?!?

OH, SÌ... PROPRIO ORA MI È VENUTA IN MENTE UNA COSA...

CE L'HO FATTA!! SONO RIUSCITO A SCOPRIRLO!
LA SALSA DI SOIA!

SCUSAMI, MA NON MI ERO ACCORTA CHE FOSSE FINITA! POTRESTI ANDARE A COMPRARLA?
EH!?

EH EH EH! INIZIA A ESSERE INTE-RESSAN-TE...
OH... NON TOC-CAR-MI!!
LA SALSA DI SOIA NON PUO' ESSERE UN REGALO PER IL NO-STRO ANNI-VERSARIO!
BMW
COS'È QUESTA VOCE?
EHI... MA...
COM-PRA-MI
OH!? DOV'È FINITA URD!?
SHIN
È... È COME SE MI CHIE-DESSE DI...
OH, SU DAI, COMPRAMI!
COM-PRAMI!
DA DOVE VIENE?
IN-SOMMA, DAI!
SUVVIA! ALLORA? CHE TI COSTA?
È LA SUA VOLON-TÀ! È IL SUO CO-LORE! È...
MA QUE-STO È...
TI PREGO, COM-PRAMI!
!!
DAI, COM-PRA-MI!

SSSSH
CHE SIA VENUTA PER DARMI UN SUGGERIMENTO?
BE', IN FONDO, POTREBBE ESSERE UN'OTTIMA IDEA!
QUESTO È IL MIO REGALO, BELLDANDY!
OH... È BELLISSIMO!

POI... SE LO INFILERÀ NELL'ANULARE SINISTRO...
GRAZIE MILLE!
È UN'OTTIMA IDEA...
-3°C
¥150,000
IL PREZZO È A QUATTRO ZERI...
-3°C
¥150,000
COSA !?
DIECI... CENTO... MILLE... DIECIMILA...
150.000¥
È CARISSIMO!
CIRCA 2.000.000 DI LIRE!! _KB
150.000 YEN EQUIVALGONO ALLO STIPENDIO DI UN NEO-LAUREATO...!
...OPPURE ALLE SPESE DI VITTO PER CINQUE MESI! CI SI POTREBBE COMPRARE PERFINO UNA VIDEOCAMERA SVHS A PREZZO SCONTATO!

SE NON SBAGLIO USCÌ IL GIORNO 25 DA QUELLO SPECCHIO... PERCIÒ...
...
...MANCA SOLO UNA SETTIMANA AL GIORNO FATIDICO...

...
...
DEVO RIUSCIRE A GUADAGNARE PIÙ DI 20000 YEN AL GIORNO...
...

MAH! CHISSÀ!...
URD! HAI FATTO QUALCOSA A KEIICHI, VERO?

AH-EHM!
UH-OH!
OH!

VADO UN ATTIMO A TELEFONARE!
VA... VA BENE!

* RICORDATE TUTTI CHE BELLDANDY RIESCE A VEDERE LE EMOZIONI COME COLORI, VERO? KB_

GASP
1999 Secret Store

NON DEVO GUARDARE SOTTO... NON DEVO GUARDARE SOTTO...
SISTER

!!

!!

OH, CHÉ FORTUNA!
SALVE!! COME VA?
AAH!
AIUTO! UN MANIACO!
MA... IO, VERAMENTE ...
OOPS!
...!!

FIUU♪... ERO A UN PASSO DALLA MORTE...
Secret Store

DUNQUE... IL PROSSIMO LAVORO È... CONTROLLARE IL TRAFFICO DURANTE I LAVORI...

FIIIT!
VROM
G G G G

GRAZIE MILLE! SMACK!
BIG
HEVEN ELEVEN

...SONO... A...CASA...

TUMP

THUD
ZZZZZ

E' SFI-NITO...

NIEN-TE DI SPE-CIALE...
COSA DIAVO-LO HAI FATTO A KEIICHI?

TI DIRÒ... CREDO CHE SIA IL SUO ORGOGLIO DI UOMO...
...CHE LO INDUCE A FARE COSE COME QUESTA!
L'HO SOLTANTO STI-MOLATO UN PO'...

LASCIA CHE FAC-CIA QUEL CHE DE-VE FARE SENZA IN-TROMET-TERTI SORELLA!
...

COME AL SOLITO NON RIESCE A CAPIRE QUANDO UNA SITUAZIONE LA RIGUARDA DA VICINO...
VORREI RISPETTARE LE SUE SCELTE E LASCIARLO ANDARE FINO IN FONDO, MA...
FORSE URD HA RAGIONE...
I GIORNI DI SOFFERENZA CONTINUANO...
ALE' HOP!
PROPRIO NON VUOL CAPIRE CHE PENSARE SOLO AL BENESSERE ALTRUI È POCO DIVERTENTE...
YAWN
VADO A DORMIRE!
SONO IL DETECTIVE SPAZIALE HEIJI!
GROAR
FORZA TARTANIGLIO!
HEIJI!

HUFF HUFF
NON HO PIÙ VOCE...

ALLORA, CIAO... E GRAZIE!
HUFF
EHM... DI NULLA...
HUFF

HUFF! DUNQUE...

!!
BASH

UHN!
UHNN ?!?

MA SI PUÒ SAPERE PER QUALE MOTIVO DEVONO METTERE LE CERNIERE SULLA SCHIENA!?
E ANCHE SE CI ARRIVASSI, CON QUESTI COSI SULLE MANI NON RIUSCIREI AD APRIRE QUEL CAVOLO DI CERNIERA!!
DEVO USCIRE A CHIEDERE AIUTO! NON C'È ALTRA SOLUZIONE...
NON CI ARRIVO!

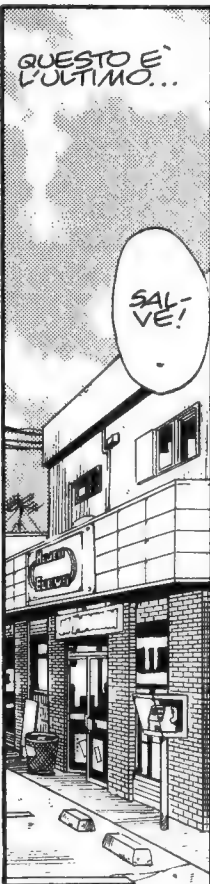
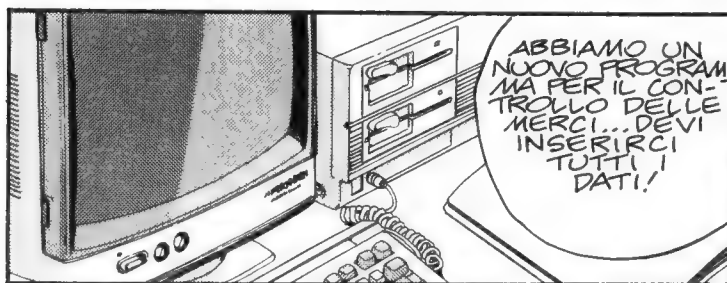
FUSH
GYU GYU
AAGH! NON RIESCO NEMMENO A USCIRE!

ZIIP
BELL-DANDY ?!?

BEVI QUESTO TÈ ALL'ORZO...
GIÀ!

SEI VENUTA A CHIEDERMI...
HAFF
...PERCHÈ FACCIO QUESTI LAVORI?

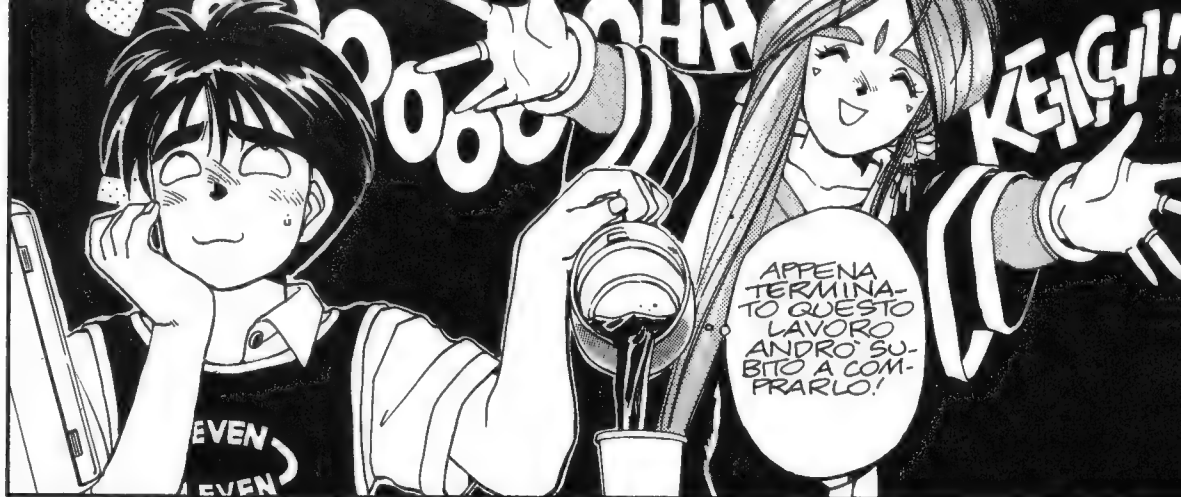
MA... MA CHE DICI?
NON SI TRATTERÀ MICA DI QUALCOSA DI CATTIVO?
SE NON FOSSE UN SEGRETO, ME L'AVRESTI GIÀ DETTO, GIUSTO?
NO!

QUANDO AVRAI FINITO...
...MI DIRAI TUTTO, VERO?!
TRA... TRA POCHE ORE SAPRAI TUTTO!
SÌ...
QUESTO È L'ULTIMO...
SALVE!
猫
出
また来て
MORISATO, SAI USARE IL COMPUTER, VERO?
SÌ... UN PO'...
HEVEN ELEVEN
ABBIAMO UN NUOVO PROGRAMMA PER IL CONTROLLO DELLE MERCI... DEVI INSERIRCI TUTTI I DATI!
MMH...
È PIÙ COMPLICATO DI QUANTO PENSASSI...

MORISATO!! GUARDA IL DISCHETTO!!

EH!?

MIO DIO... HO ROVINATO IL DISCHETTO!

ACCIDENTI! LA MIA RICOMPENSA È ANDATA A FARSI BENEDIRE!!

ALMENO SONO RIUSCITO A FARMI DARE LA PAGA PER PROSEGUIRE IL LAVORO!

BUONA-SERA!

ECCO A LEI!

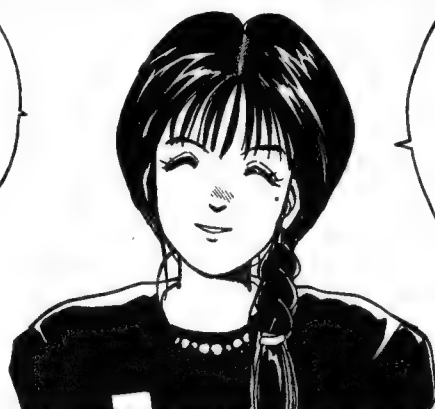
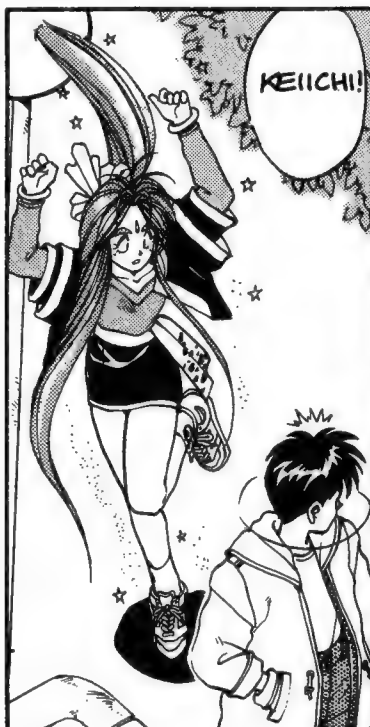
SONO 150.000 YEN ...AGGIUNGENDO L'IVA, FANNO UN TOTALE DI 154.500 YEN!

-3°C

NON E` POSSIBILE!!

L'IVA!!

BUSH BUSH

BUSH BUSH

...MALEDIZIONE! HO POTUTO COMPRARE SOLTANTO QUELLO DA 120.000 YEN!

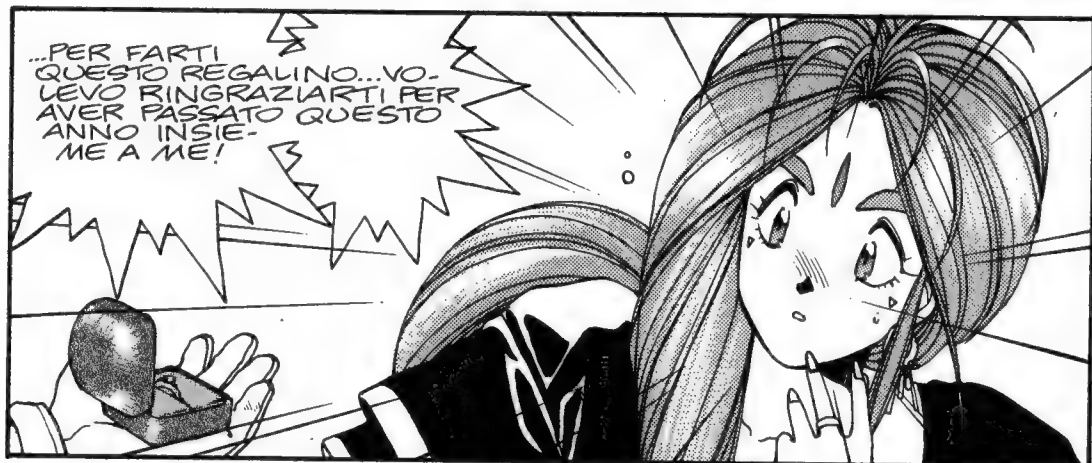
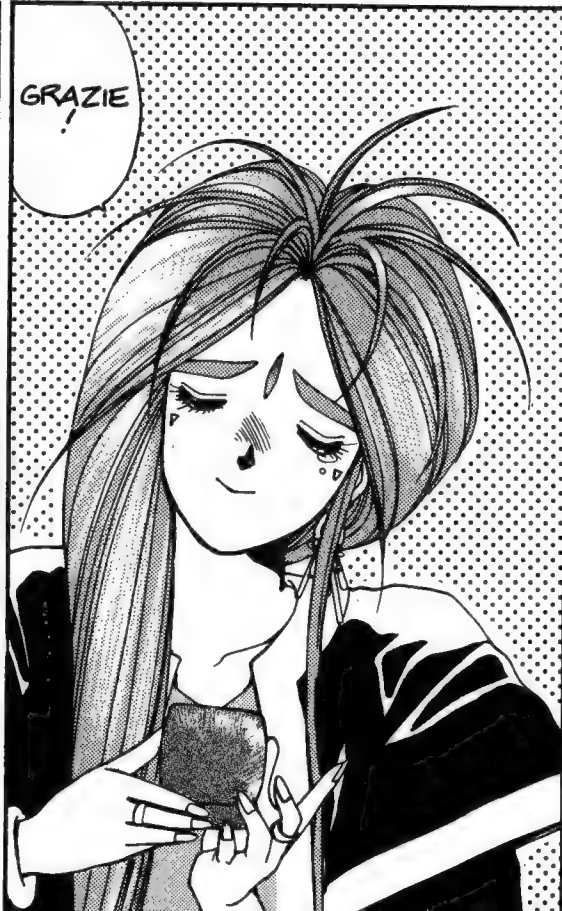
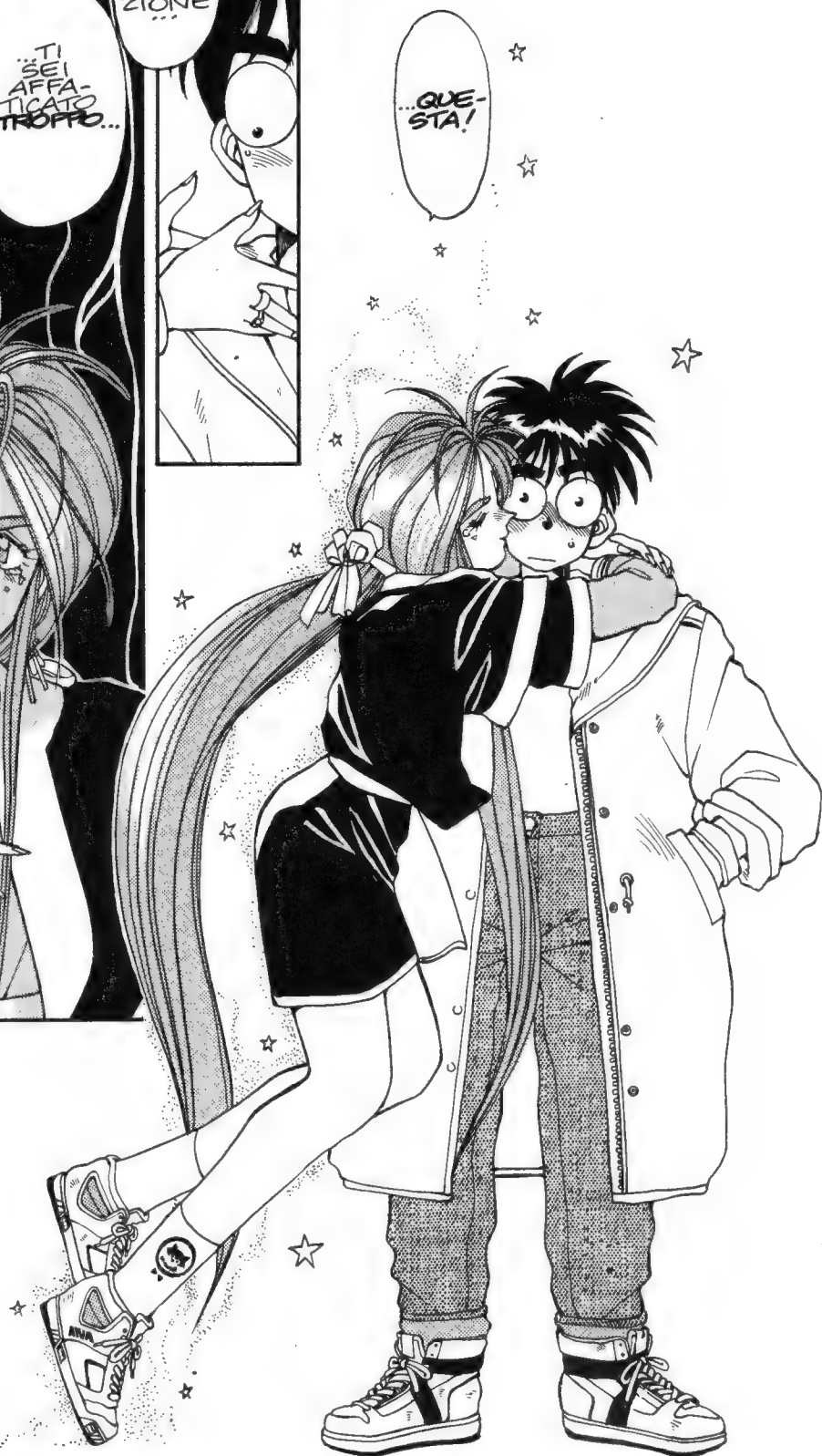
KEIICHI!

OGGI...

...E` L'ULTIMO GIORNO, VERO?

S... SI`!

...HO LAVORATO...
...MOLTO DURO...
...FINO A OGGI...

...PER FARTI QUESTO REGALINO...VOLEVO RINGRAZIARTI PER AVER PASSATO QUESTO ANNO INSIEME A ME!

OH...
GRAZIE!

MA C'È UN PERÒ...
SAPPI CHE SONO ARRABBIATA CON TE!

MERITI UNA PUNIZIONE...
PER COMPRARE UNA COSA COSÌ PREZIOSA...
...TI SEI AFFATICATO TROPPO...
...QUESTA!
FINE DELL'EPISODIO

Buongiorno. Chiedo scusa se rompo, ma questa volta avevo veramente bisogno di due pagine per raccontarvi la leggenda del mese. Siamo qui tutti riuniti oggi per ricordare le strabilianti avventure di uno scimmiotto di pietra che risponde al nome di Goku, che hanno ispirato decine e decine di serie a fumetti e animate in Giappone. Ma passiamo alla storia, prima di vederne i retroscena.

SONGOKU

Molto tempo fa la cima di un impervio monte chiamato Kakazan generò spontaneamente un uovo d'oro. Quando un fulmine colpì l'uovo, questo si spaccò e diede alla luce uno scimmiotto robusto come la pietra che l'aveva generato. Alla moltitudine di scimmie che si erano raccolte tutt'intorno durante l'evento, lo scimmiotto si proclamò re, e per dimostrarlo si tuffò da una spaventosa cascata, alla ricerca di un luogo dove i suoi sudditi potessero seguirlo. Sul fondo del lago trovò una grande caverna dove i fiori sbocciavano tutto l'anno e dove la frutta cresceva abbondante. Lo scimmiotto si stabilì in quel piccolo paradiso con tutto il suo popolo e visse per lungo tempo in pace e felicità, finché un brutto giorno morì l'anziano a cui tutti si affidavano per ottenere consigli e suggerimenti. Il piccolo re sentì così per la prima volta il pericolo della morte, e si adombrò; i suoi fedeli sudditi lo consolarono dicendogli che solo i saggi e gli dei potevano non morire mai. Fu così che lo scimmiotto di pietra partì alla ricerca di un vecchio saggio di cui diventare fedele discepolo e imparare tutte le arti segrete. Riuscito nell'intento, passò sette lunghi anni a studiare e a esercitarsi presso l'anziano maestro, imparando a richiamare dal cielo la Nuvola d'Oro e a cavalcarla sul vento, a mutare il proprio aspetto in qualsiasi altro animale o oggetto, e a creare un doppione di sé da ogni pelo strappato dal proprio corpo. In possesso di queste conoscenze e di un nome attribuitogli dall'anziano, Songoku, si congedò e fece ritorno alla caverna. Purtroppo, però, il suo arrivo non fu felice: era in corso un'invasione di demoni, e un crudele mostro stava per soggiogare il popolo-scimmia. Le armi del demone non valsero a nulla contro la pelle di pietra di Songoku, e si spezzarono come terracotta; lo scimmiotto si strappò una manciata di peli e li soffiò contro l'essere infernale, che si trovò così attaccato e cacciato via da centinaia di copie del piccolo re. Songoku, o Goku, come lo chiamavano più familiarmente tutti, sentì così il bisogno di essere in possesso di un'arma invincibile, e si recò al palazzo dell'Imperatore dei Mari, il Re Dragone, dove ne combinò di tutti i colori per farsi consegnare lo stupefacente Nyoibo: era un bastone magico e potentissimo, che poteva ridursi tanto da essere nascosto dentro un orecchio, o ingrandirsi a dismisura, fino a raggiungere il limite del cielo. Quest'ultima particolarità, unita al fatto che Goku iniziò a fare il prepotente in giro fra gli uomini, allarmò l'Imperatore del Cielo, che non potendo rimanere indifferente di fronte a questo comportamento decise di offrire allo scimmiotto un lavoro, in modo da privarlo del tempo libero. Quando scoprì di essere stato impiegato come guardiano delle stalle dell'Imperatore, Goku s'infuriò come una belva e massacrò tutti i cavalli. In molti cercarono di fermare lui e la sua ira, compreso il figlio dell'Imperatore, che combatté trasformato in una immane tigre contro lo scimmiotto che aveva assunto le sembianze di un leone. Improvvisamente il cielo a oriente s'illuminò e accompagnato da un chiarore apparve Budda, che chiese a Goku se volesse accettare una sua sfida. Ovviamente, l'arrogante scimmiotto disse di sì, e Budda lo invitò a saltare il palmo della sua mano. Con una risata, Goku salì sulla sua Nuvola d'Oro e schizzò veloce fino ai confini del mondo, dove incontrò cinque possenti colonne. Per sigillare la propria grande impresa, Goku scrisse il suo nome sulle colonne, poi tornò da Budda: che sorpresa quando l'Illuminato gli mostrò le dita imbrattate dalla sua scrittura! Le cinque colonne erano le dita della mano di Budda! Lo scimmiotto tentò prima di chiedere scusa, poi di fuggire, ma ormai aveva perso la scommessa e lo aspettava una durissima punizione, ovvero venire imprigionato in una montagna a meditare sulle proprie malefatte.

In genere, questo è il punto di divisione della leggenda. Chi la rappresenta a fumetti o in animazione preferisce selezionare solo la prima o la seconda parte di questa storia, anche se in genere la metà più adatta a narrare un'avventura classica è quella che segue.

Dopo 500 anni, un prete buddista chiamato Sanzo Hoshi passò nelle vicinanze della prigione di Goku. Lo scimmiotto implorò di essere liberato, ma Sanzo si fece prima promettere la sua fedeltà in una missione che doveva compiere. Goku accettò, e così, dopo una lunga preghiera, il prete riuscì a far spaccare la roccia e a liberare il prigioniero. Ma il furfantello decise di non onorare la promessa, e se la diede a gambe. Sanzo era comunque pronto a ogni evenienza, e come per magia fece scendere dal cielo un cerchietto d'oro che si strinse come una morsa attorno alla testa di Goku: ogni volta che lo scimmiotto si fosse azzardato a disubbidire, questo gli avrebbe provocato un dolore tremendo. Dopo essersi convinto a seguire il sant'uomo, i due capitarono in un paese in cui tutti temevano un misterioso mostro; in particolare, l'uomo che li ospitò per la notte era disperato, perché dopo il tramonto l'orribile essere sarebbe arrivato a prendere in sposa sua figlia. Goku, utilizzando i suoi poteri, prese le sembianze della fanciulla e attese l'arrivo del mostro. Quando arrivò, Goku lo attaccò a sorpresa senza che questi potesse reagire, spaventato com'era: il suo nome era Hakkai, e aveva le sembianze di un maiale. Chiese perdono a tutti per i problemi creati, e per dimostrare di essere veramente pentito si unì a Goku e Sanzo nel lungo viaggio. Giunti a dover attraversare un grosso fiume, però, i tre si trovarono ostacolati da un kappa (vedi *Leggendo Leggende* su **Kappa** nr. 10) che non voleva lasciarli passare. Ma la tenacia di Goku e Hakkai furono tali che anche se Sagojo - questo il nome del folletto acquatico - combatté strenuamente, fu costretto a dichiararsi vinto, e a promettere di seguire il gruppo in viaggio. Tutto sembrò proseguire senza problemi, finché la compagnia di Sanzo non incontrò sulla strada un vecchietto accasciato al suolo. Goku cercò di aiutarlo carican-

Sun Wu-K'ung, ovvero Songoku... alias Goku!

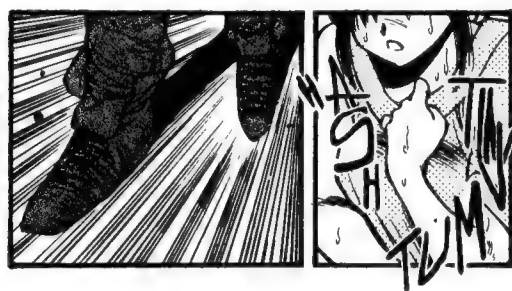
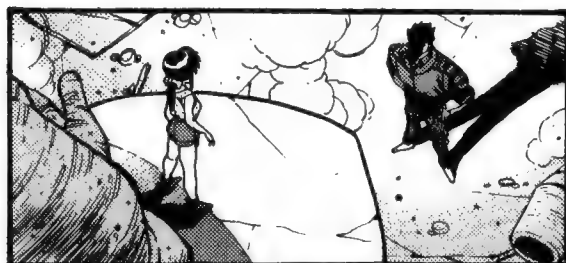
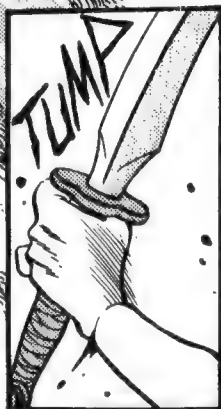
doselo sulle spalle, ma l'ometto si trasformò in un macigno che incollò lo scimmiotto al terreno, mentre un demone ghignante dalla pelle argentea rapì tutto il resto della compagnia. Goku chiese disperatamente aiuto al Dio della Montagna, che lo liberò, a patto che oltre a salvare gli amici, lo scimmiotto si occupasse del demone rapitore, Ginkaku, e di suo fratello, Kinkaku. Ma i due avevano un asso nella manica: una zucca magica che risucchiava chiunque rispondesse quando veniva chiamato per nome. Vedendo avvicinarsi Goku alla loro dimora, Ginkaku gridò il nome di Goku, e l'inconsapevole scimmiotto rispose al richiamo ad alta voce, scomparendo nella zucca. Ma Goku, che non era uno sprovveduto, si tramutò in una mosca e fuggì dalla stretta imboccatura della zucca, e restituì lo scherzo chiamando Ginkaku e Kinkaku: i due finirono come allocchi imprigionati dal loro stesso trucchetto. Finalmente la compagnia, di nuovo al completo poté riprendere il viaggio. Giunti praticamente al termine della loro avventura, i quattro compagni si trovarono di fronte a una montagna completamente in fiamme. Pensando che per spegnere un incendio di quelle proporzioni ci sarebbe voluto un ventaglio gigantesco, a Goku venne in mente che una nobildonna di nome Rasetsujo ne custodiva uno dai poteri magici, e si recò a casa sua per farselo consegnare. Ovviamente la donna non ci pensò nemmeno a cedere a una scimmietta arrogante il suo magico Bashoosen, e sventolandolo in direzione dello sgradito ospite si tolse dai piedi Goku. Fu così che lo scimmiotto fece nuovamente uso dei suoi poteri di metamorfosi, e si trasformò in Re Gyuma, marito della donna, e si ripresentò a casa sua dicendo di avere un gran caldo e pretendendo il ventaglio. L'arrivo del vero Re Gyuma mise in imbarazzo Goku, che però si tolse da ogni impiccio spazzando via marito e moglie con un colpo di ventaglio. Trionfante, Goku tornò dagli amici con il Bashoosen, e smorzò l'incendio con quarantanove colpi del magico utensile. Il gruppo poté così passare e raggiungere la terra sacra, Tenjiku, e prendere i testi sacri per portare alla conoscenza degli uomini la dottrina buddista.

Compressa all'inverosimile e con una marea di eventi completamente sorvolati, questa è la storia di **Songoku** (originalmente composta da ben dieci volumi!), che potremmo anche definire come il caso letterario più complicato della storia orientale. Questo racconto dovrebbe essere la trasposizione scritta del viaggio dalla Cina all'India del monaco Tsang Hsuan avvenuto nel VII secolo per recuperare le sacre scritture buddiste. Questo a detta di alcuni. Molti affermano invece che **Sun Wu-K'ung** (titolo originale dell'opera e nome cinese dello scimmiotto) è di pura fantasia ed è stato scritto dal letterato cinese Wu Ch'eng-en nel XVI secolo. Le versione che circola in Giappone, invece, è un'altra ancora. A compiere il viaggio in India sarebbe stato veramente un monaco giapponese dell'era Too (618-906) chiamato Sanzo Hoshi (che sembra tanto la versione nipponica del nome Tsang Hsuan, non vi pare?), la cui storia è narrata nel libro autobiografico **Daitooseiikiki** (Resoconto del viaggio verso Occidente). Il racconto **Saiyuki** (Viaggio a Ovest), che tratta di queste vicende in particolare, sembra sia tratto quindi dal testo di Sanzo, anche se elementi fantastici, Goku compreso, è probabile che siano stati inseriti dal letterato cinese Goshoo On, del periodo Min, in un personale adattamento teatrale dell'opera. Personalmente, mi tengo fuori dal diverbio storico per passare a raccontarvi le innumerevoli trasposizioni di cui Songoku ha goduto ai giorni nostri. Tralasciando gli innumerevoli fumetti cinesi e giapponesi (e una italiana a cura di Milo Manara e Silverio Pisu intitolata *Lo Scimmiotto*) che hanno ricalcato fedelmente la storia, va senz'altro ricordato uno dei primi celebri lungometraggi animati della Toei intitolato proprio **Saiyuki** (1960) e visto in Italia con l'*intelligentissimo* titolo *Le tredici fatiche di Ercolino*, che ripercorreva tutta la seconda parte della favola con un'animazione fluidissima. Ma è nel '67 che Osamu Tezuka esordisce con una serie televisiva intitolata **Goku no Daibooken**, da noi *The Monkey*, in cui parodizza la storia dello scimmiotto in una baraonda di citazioni, satira e anacronismi, ovviamente poco compresa dal pubblico italiano. Ma Goku e i suoi amici si sono nascosti anche in altre serie, come nel celebre **Dragonball** di Akira Toriyama, dove il protagonista, oltre a chiamarsi Goku, sfoggia una curiosa coda da scimmia, usa un bastone magico per combattere, svolazza a bordo di una nuvoletta d'oro e, nonostante la storia non c'entri nulla con Saiyuki, ha un amico maialino trasformista. Anche il papà di *Capitan Harlock* ha ideato per la Toei, nel 1978, una sua personalissima versione della leggenda, e l'ha elaborata in chiave fantascientifica in **SF Saiyuki Starzinger**, visto anche in Italia. Qui, Sanzo è una graziosa principessa che deve raggiungere il Grande Pianeta per ripristinare l'energia cosmica nello spazio, e nel suo lungo viaggio è accompagnata dal cyborg ribelle Kugo. Costui, oltre ad avere come nome l'anagramma di Goku, è dotato di un'asta da combattimento in grado di cambiare di dimensione, e di un cerchietto-elettroshock che la principessina gli pone attorno al capo per tenerlo buono nei momenti di indisciplina galoppante. Al gruppo si aggiungono poi altri due cyborg, il signore di un pianetucolo acquatico, tale Sir Jogo (in giapponese *Sir* si pronuncia *Saa*, quindi *Saa Jogo* è l'anagramma di Sagojo) e il grassissimo Akka del pianeta di fango. Addirittura una delle divertenti **Time Bokan Series** utilizza i protagonisti della leggenda in versione fanta-comica: **Itadakiman** (1983, Tatsunoko). Qui la meta finale consiste nel recuperare i pezzi di un misterioso Oshaka-puzzle (*Oshaka* è un altro modo per dire Budda), e chi è impegnato in questa ricerca sono tre studenti dai nomi particolarmente allusivi, Hoshi, Sagosen e Hatsuo. L'anno prima, nel 1982, aveva addirittura fatto la sua apparizione una versione musicale della leggenda, uno special televisivo della TMS intitolato **Songoku Silk Road o Tobu!!** (Songoku, vola sulla via della seta!!), ma ottenne così poco successo che nessuno sembra ricordare la sua esistenza. L'anno scorso ha fatto inoltre la sua fugace apparizione in Italia un fumetto di Buichi Terasawa (vedi **Kappa** nr. 13) intitolato **Midnight Eye Goku**, in cui il protagonista era un detective praticamente onnipotente, sia grazie all'occhio bionico collegato a un satellite, sia per il micidiale bastone allungabile che usava come arma. E non è ancora tutto! Tezuka realizzò un lungometraggio autobiografico in cui appariva sia lui che i personaggi della leggenda, e anche Go Nagai, il papà di *Mazinga* ne ha realizzato una versione sexy intitolata **Super Saiyuki**, dove lo scimmiotto è una avvenente... scimmiotta! L'ultimo ingresso di Goku nel mondo dei fumetti lo abbiamo avuto grazie al mitico Masamune Shirow, l'autore di *Squadra Speciale Ghost*, che lo ha inserito di prepotenza fra le pagine e i personaggi di **Orion**, che presto potrete leggere in italiano. Insomma, sembra proprio che il 'trucco dei peletti replicanti' del nostro scimmiotto abbia funzionato anche a distanza di centinaia d'anni, non vi pare?

Andrea Baricordi

AIUTO...

AIUTAMI, YAKUMO!!

TUMP

ARRIVO, PAI!!

YUZO TAKADA

3x3 OCCHI

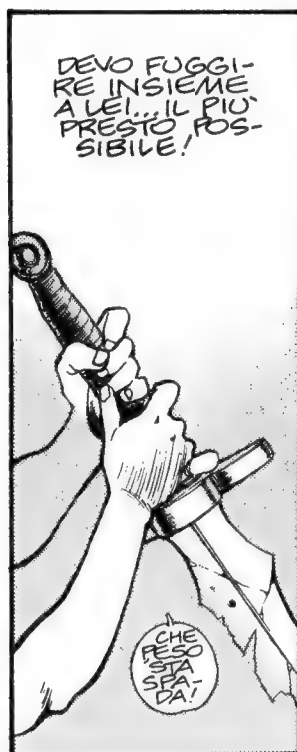
LA RESURREZIONE DELLO SPIRITO ALATO - VI

SH
AAARGH!!
PANT PANT
ZLUMP!
PANT PANT

NON ...NON POSSO CREDER-CI!

IMPROVVI-SAMENTE HO SENTITO PERVADE-RE TUTTO IL MIO CORPO DA UNA POTEN-TE ENERGIA...
PAI... AVRÀ BISOGNO D'AIUTO!!

DEVO FUGGI-RE INSIEME A LEI... IL PIÙ PRESTO POS-SIBILE!
CHE PESO STA SPA-DA!

YAAAHAA!
TI...TI PREGO, RISPAR-MIAMI! ABBI PIETÀ!

* IN QUESTI SACRIFICI SI OFFRONO IL FEGATO E IL SANGUE DELLA VITTIMA ALLA DIVINITÀ MALEFICA - YUZO

IO SONO SOLO UNO DEI TANTI...
CRASH
CRASH CRACK
CRASH

COS..?

E... PER QUESTO CHE TI PREGO ...DI RISPARMIARMI LA VITA!

SE TU SEI VERAMENTE UN WU... SEI UNO DI NOI...
COLLABORANDO, NOI ESSERI DELLE TENEBRE FAREMO RESUSCITARE IL DEMONE SOVRANO E COSTRUIREMO IL REGNO DELL'IMMORTALITÀ E DELL'ETERNA GIOVINEZZA!!

IO SONO...
...UMANO!!

CHE SORPRESA... SEI UNA TRICLOPE... UNA **SOPRAVVISSUTA!**

...

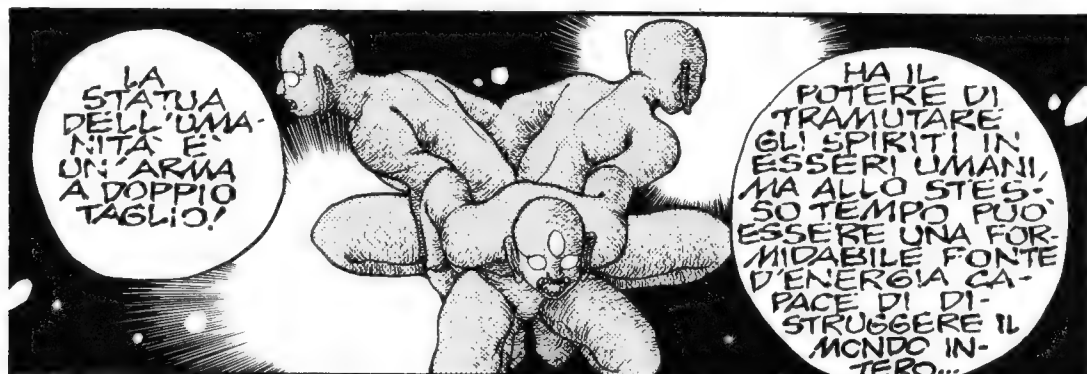
COSA CI FAI QUI?

COSA DESIDERI!? VUOI DIVENTARE UN ESSERE UMANO?
ESAUDIRÒ IO IL TUO DESIDERIO, SE MI CONSEGNI LA STATUA...
A... A PROPOSITO...
I TUOI UOMINI!?
LA STATUA È NELLE LORO MANI...!?
NON POSSO DIRTELO!
A COSA TI SERVE LA STATUA!? SE NON SBAGLIO È STATO RELEGATO IN UN LUOGO SACRO!
COS'È SUCCESSO AL DEMONE SOVRANO?
BASH

È IMPOSSIBILE CHE IL MIO SIGNORE RIMANGA PRIGIONIERO DI UN SIGILLO VECCHIO DECREPITO!

ORMAI LA RESURREZIONE DEL DEMONE SOVRANO È SOLTANTO QUESTIONE DI TEMPO!

E...

ECCO PERCHÈ STAI CERCANDO LA STATUA!!

EHI! A ME PIACE QUESTO MONDO!

NON LASCEREI MAI CHE UN ESALTATO AMANTE DELLA VIOLENZA E DEI MASSACRI POSSA DISTRUGGERE TUTTO!!

GRRR

NON TI DARÒ MAI QUELLA STATUA!!

CERTO! IMPEDIRÒ LA SUA RESURREZIONE A COSTO DELLA MIA VITA!!
TU CREDI?
CAPISCO...
...MA COME FARAI? RIUSCIRAI A UCCIDERMI!?
TACI!
CRASH
CRASH CRASH
TE LA FARÒ PAGARE!!
SEI UNA CAROGNA!!
KWAAA
GOGOGO
AH!

TUMP
TU

UFF!
TUTUMP

TSK!
ACCIDENTI! ALL'IMPROVVISO E' CROLLATO TUTTO...

MA QUESTA STANZA ERA...

CHE... CHE FINE AVRA' FATTO PAI !?
PAI...

STUMP
!?

I...IO...
BENA-RES... MIO SIGNO-RE...
!?
...
PLINK
QUESTO TIZIO DEV'ES-SERE PER FORZA IL CAPO DEI MOSTRI!!
E COME SE NON BASTAS-SE... È UN WU DEL DEMONE SOVRANO!!
UH UH UH! SIETE SOD-DISFATTO? È UNA PREDA MERAVI-GLIOSA! SI TRATTA DI UN WU!!
E PER DI PIÙ È TANTO INGE-NUO CHE NON RIESCE NEMMENO A DARE IL COLPO DI GRAZIA AL SUO NEMICO
SE QUI C'È UN INGE-NUO...

... QUELLO SEI TU!

!?

VIENI FUORI !!

TU-ZHAO !!*

* IN CINESE: "ARTIGLI DELLA TERRA" _ NDT

NON MI SERVE A NULLA UN TIPO CHE SI FA PRENDERE IN GIRO DA UN RAGAZZINO!
BISH
DIMMI, PICCOLO...
...DOV'È LA STATUA?
GUISH
N... NON PUÒ ESSERE VERO...
TRR
TRR

PAI!!
U...
...UUH!

E ORA... CHE POSSO FARE ?!?

AAH!
DOG

YAKUMO!!
OH!

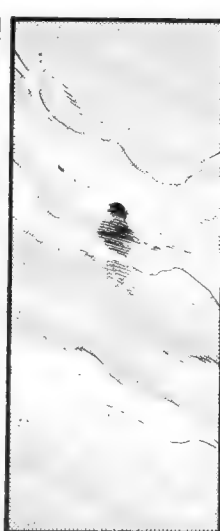
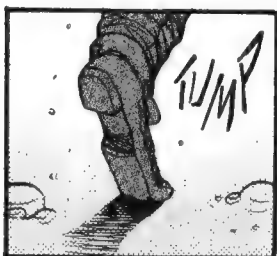
UH!
SWISH

YAHAA!!

SWING

UN COMBATTIMENTO FRA WU... CHE SPRECO DI TEMPO...
AH AH AH!

TUMP

FINO AD ALLORA, ABBI CURA DI QUELLA RAGAZZA!
QUELLA STATUA ...ME LA RESTITUIRETE FRA NON MOLTO!
GOOOOOOR

SIAMO..
SIAMO
SALVI...!

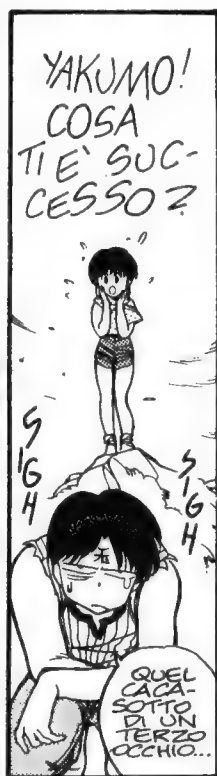
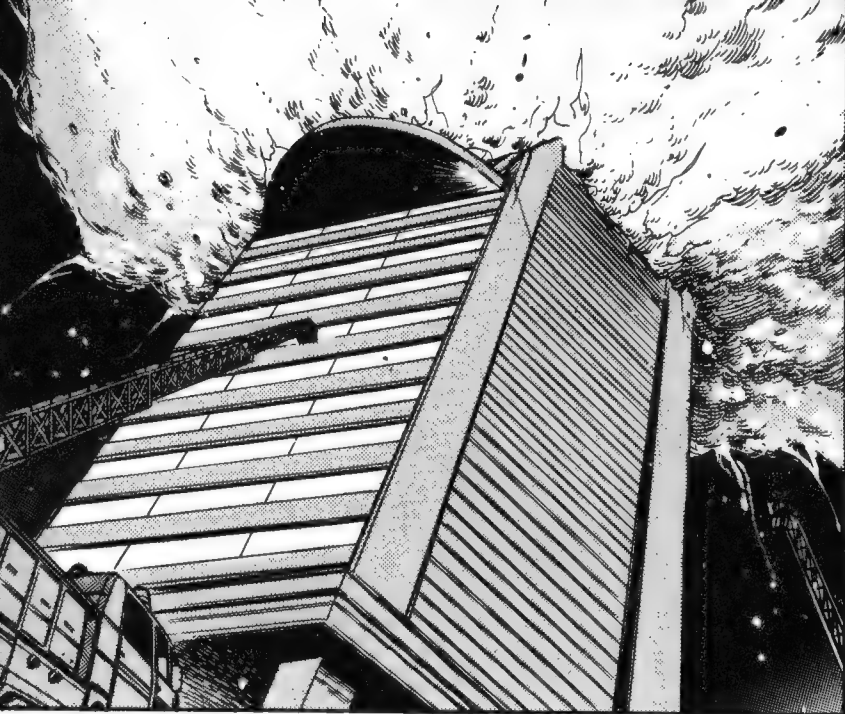
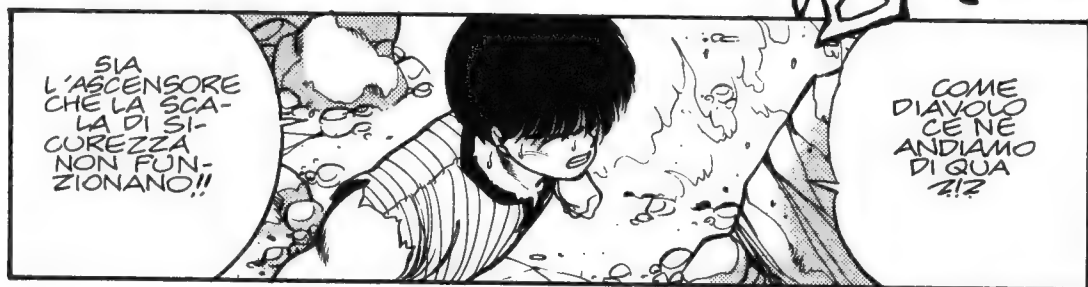
HUFF...

SPACK
SEI ARRIVATO TROPPO TARDI, IMBECILLE!!

COMUNQUE SIA, HAI FATTO TUTTO IL POSSIBILE, TENENDO CONTO DI QUANTO ERA IN TUO POTERE...

STAMMI BENE A SENTIRE...
VUOI CHE UNA VOLTA PER TUTTE TI TIRI UN PUGNO?!?

FUSH

OH, YAKUMO!
LA TUA MANO DESTRA È GUARITA! CHE MERAVIGLIA!
MENO MALE!
...

YAKUMO! COSA TI È SUCCESSO?
SIGH
SIGH
QUEL CACASOTTO DI UN TERZO OCCHIO...

MALEDIZIONEE!!

SIA L'ASCENSORE CHE LA SCALA DI SICUREZZA NON FUNZIONANO!!

COME DIAVOLO CE NE ANDIAMO DI QUA ?!?

PERDO-
NAMI!
MA NON TI
PREOCCUPA-
RE... TI
SALVERÒ
A OGNI
COSTO!

...

MAH!
CHE
TIPA!

PERDO-
NAMI!

SENTI,
DRAGHETTO
...NON C'È
UNA SCAP-
PATOIA
VERSO
L'ALTO?
!?

* LING-LING, GLI UOMINI DELLA SIGNORA HUANG E... L'ELICOTTERO! KB

NO...

...NON È COSÌ!

PAI...

UH?

YAKUMO ...STA RISCHIANDO LA VITA **PER ME!**

PERCIÒ **ANCH'IO** RISCHIERÒ LA MIA VITA PER LUI!

PAI...
SIA LA SIGNORINA LING-LING CHE MEI-XING SONO NOSTRE AMICHE, NON E' COSI'!? ♡

!?

ALL'INTERNO DI QUELLA COLONNA C'E' UNA SCALA CHE VI PORTERA' AL TERRAZZO!
SBRIGATEVI!!

...

GRAZIE!
YAKUMO!?

PORTALA VIA DI QUI, DANNAZIONE!!

DRAGHETTO...!

TANTO... IO MORIRO' QUI... E VOI SUL TERRAZZO...
ANDATEVENE VIA! LA VOSTRA PRESENZA MI URTA I NERVI!

DRAGHETTO... POSSIAMO FUGGIRE INSIEME!

RASSEGNATI, PAI!!
DRAGHETTO!!
NON È IL MOMENTO DI METTERSI A FRIGNARE, QUESTO!
DRAGHETTO!!
UH OH OH! NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE SAREBBE STATO PROPRIO IL MIO SANGUE A SCORRERE PER L'ULTIMO SACRIFICIO...
CI HA VOLUTO INDICARE QUESTA SCAPPATOIA, NONOSTANTE TUTTO...
...NON FARLO MORIRE INVANO!!

AH AH...
ME L'ASPETTAVO...
AH...

NON C'È PIÙ NULLA DA FARE...
...ORMAI...

SI POTEVA IMMAGINARE BENISSIMO

GIÀ... NON POTEVA ESSERE VERO...

OH, CRIBBIO...
...SÌ!!
HAI VISTO?! È COME DICEVO IO! ♡

E' PER QUESTO...
...CHE ADORO GLI ESSERI UMANI! ♡

...A OGNI COSTO!!

E IO TI AIUTERÒ... ♡

ZZZZ

...

FINE DELL'EPISODIO

GAMERA!!

LE AVVENTURE DI UNA TARTARUGA A REAZIONE

di Michele Romagnoli

Immagini © Daiei Production

Nelle metropoli degli anni '90, fra sobborghi cupi e pieni di brutti ceffi, gli eroi dei ragazzini sono quattro tartarughe in possesso dell'arte guerriera dei ninja. Ma il loro più illustre avo, vissuto in un passato meno problematico, aveva parecchie carte in più a suo favore: era alto 60 metri, pesava 80 tonnellate, volava per i cieli raggiungendo mach 3, mentre in acqua viaggiava a 150 nodi, e, se attaccata, rispondeva con un alito corrosivo di ineguagliata potenza. E di nome faceva **Gamera**.

Questo gigantesco eroe nacque in Giappone nel 1964 dalla fervida mente di Masaichi Nagata, allora presidente della Daiei Production che volle realizzare film di mostri per contrastare (o seguire) i successi ottenuti dalla Toho con *Gojira* (vedi **Kappa** nr.10). In realtà la stessa Daiei aveva tentato già un anno prima di realizzare un film del genere - per la regia di Mitsuo Murayama - avente come protagonisti alcuni toponi giganti, ma le riprese furono interrotte a causa di una serie di malattie portate dalle zecche annidate nel pelo dei roditori!

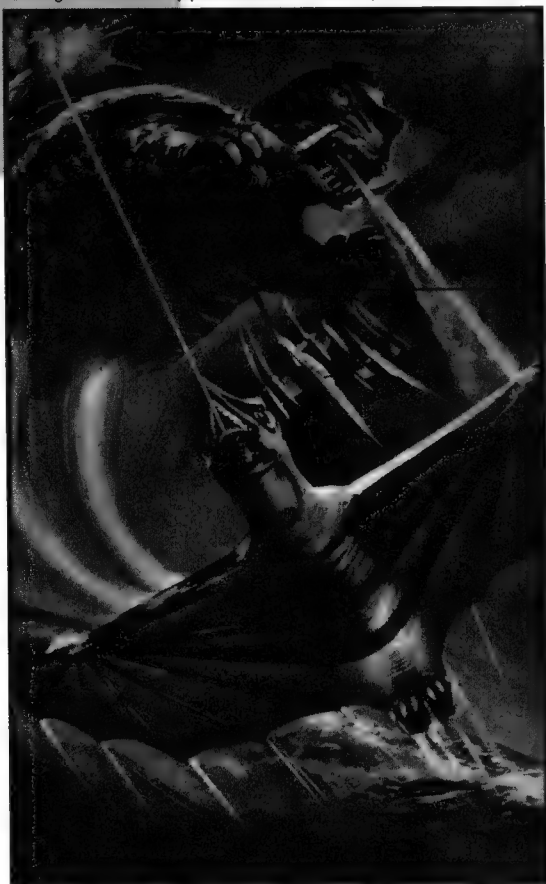
Tornando al nostro anfibio corazzato, la sua storia ha origine da un'antica leggenda eschimese che narrava le gesta di un'enorme tartaruga volante: da qui nasce anche il nome, una fusione di *kame* (*tartaruga* in giapponese) e di un'assonanza con il nome del più celebre *Gojira*. La sceneggiatura delle avventure di Gamera fu affidata a Yonejiro Saito e a Nissan Takahashi, mentre Akira Inoue ne progettò il costume, realizzato poi da Masao Yagi in lattice di gomma e cartapesta; un attore lo indossava poi come una tuta integrale, e i movimenti della testa e della bocca erano comandati a distanza. La pellicola fu intitolata **Daikaiju Gamera** e la regia la curò Noriaki Yuasa. Questo regista (che aveva esordito appena un anno prima con il film *Hiawase Nara Te o Tataki*) realizzò in seguito tutti i film della tartarugona tranne il secondo, del 1966, che fu diretto da Shigeo Tanaka poiché Yuasa si trovò invischiato nella direzione degli effetti speciali. La storia è naturalmente semplice e lineare. Un aereo che trasporta un ordigno nucleare precipita nei pressi del Polo Sud; l'esplosione risveglia Gamera dal suo sonno millenario, che infuriata si dirige verso il Giappone a ridurre in poltiglia tutto quello che incontra sul cammino, nutrendosi di elettricità e del fuoco provocato dalle sue stesse distruzioni. A nulla valgono gli sforzi dell'esercito per ostacolarne l'avanzata, ma alla fine l'immancabile scienziato progetta il 'Piano Zeta', ovvero un semplicissimo stratagemma per... mettere Gamera su un razzo e spedirlo su Marte! Ovviamente la parte più complicata del piano consiste nel convincere la tartaruga a raggiungere il vulcano Oshima dove il razzo è sistemato, ma riusciti nell'intento, gli uomini riescono finalmente a spedire Gamera in gita fra le stelle. The End.

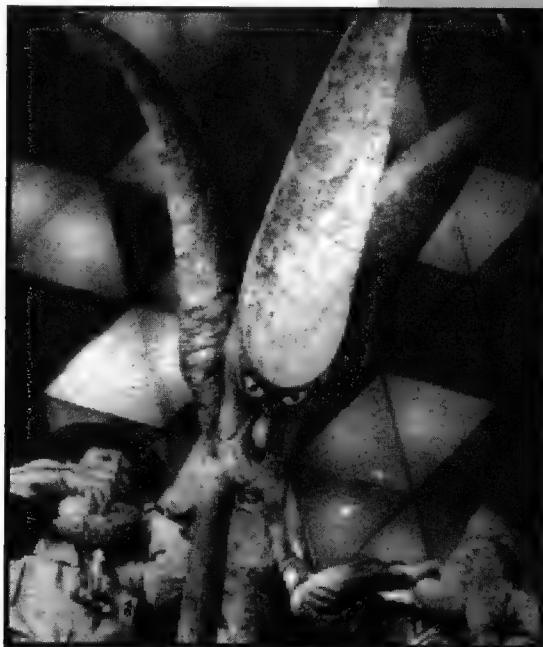
Per esportare più facilmente il film, la Daiei optò per la politica messa in atto dieci anni prima dalla Toho per *Gojira*, e cioé girare nuove sequenze con attori occidentali da inserire nel film originale. In questa occasione lo sceneggiatore Richard Kraft riscrisse alcune scene in cui Brian Denlevy (l'interprete del *Dr. Quatermass*), Albert Dekker (il bieco *Dr. Cyclops*), Diane Findlay e John Baragrey cercavano di mettere i bastoni

Il manifesto italiano di Gamera contro Barugon ci mette in guardia dall'arrivo dei mostri! E con il casino generato dai due protagonisti, c'è da crederci!

fra le ruote al mostro, diretti da Hank Aldrich. Il film sbancò il botteghino, e Masaichi Nagata capì di poter realizzare un sequel; fortunatamente Gamera non era stato ucciso nel primo film, e così fu possibile realizzare il secondo capitolo della sua storia in **Daikaiju Ketto: Gamera Tai Barugon**, che è anche il primo della serie tradotto in lingua italiana, editato con il titolo *Attenzione, arrivano i mostri!*, in cui Ryosaku Takayama si occupò della realizzazione del nemico - Barugon, appunto - mentre Masao Yagi e i suoi tecnici della Ekisu Production costruirono il mostro cucciolo. L'avventura inizia con un Gamera incavolato nero che si libera dal razzo per Marte per tornare sul nostro verde pianeta, dove incontra il cattivissimo Barugon, nato da un uovo gigante rinvenuto in Nuova Guinea. Inutile dire che viene fatto letteralmente a pezzi dalla tartaruga volante. Nel 1967 **Gamera** incontra un nuovo amichetto in **Daikaiju Kuchusen: Gamera Tai Gyaos** di Yuasa (da noi, *Gamera contro il mostro Gaos*), dove il nostro corazzato eroe viene importunato da Gaos, uno schifoso pipistrello gigante alto 65 metri e pesante 25 tonnellate in grado di sparare lame-laser dalla bocca. Spinto dal pensiero «questo territorio è mio» (noto anche a Gojira), Gamera fronteggia così la creatura notturna e mette un punto alle sue scorribande cittadine scaraventandolo in un vulcano in eruzione.

Nel '68 Gamera si imbatte in un mostro tanto buffo quanto scemo, una specie di calamaro gigante proveniente dal pianeta Viras in **Gamera Tai Uchu Kaiju Bairas** (da noi, *Il mostro invincibile*) di Yuasa: Bairas arriva sulla Terra con desideri di conquista, deciso a creare molti problemi a un gruppo di poveri ragazzini molto amici di Gamera. Il tartarugone così si avvia verso il mare cercando lo strambo alieno avvistato dai bambini, ma l'impresa risulta molto più dificile in quanto Bairas possiede la capacità di rimpicciolirsi; a partire da questo film, inoltre, Gamera per volare non ruota più su se stesso come un ufo, ma aziona solo i razzi posteriori. Una volta stanato, però, Bairas ha le ore contate. Da *Il mostro invincibile* in poi, la Daiei, d'accordo con Yuasa, intensificherà il rapporto umano (già molto presente) di Gamera con i bambini, incamminandosi per la strada che la Toho aveva già iniziato a percorrere con i film di *Gojira*. La tartaruga riscosse sempre più successo, diventando il paladino dei piccoli e guadagnando una discreta popolarità. Dal film successivo, infatti, la Daiei diede il via a una stretta collaborazione con i suoi fans invitandoli, attraverso la rivista "Shonen Magazine", a inventare i nomi dei prossimi avversari di Gamera. Il nome scelto per il quinto episodio del 1969 fu Guiron, in **Gamera Tai Daikaiju Guiron** , ribattezzato molto arbitrariamente in Italia *King Kong contro Godzilla*. Naturalmente nel film non appaiono né l'uno né l'altro: semplicemente, nel doppiaggio italiano Gamera viene chiamato *Grande King* e Guiron, in qualità di rettile, prende il nome di *Godzilla*. E ovviamente il film non ha niente a che fare con le personali avventure dei più celebri colleghi della nostra tartaruga. Per non parlare della regia che viene attribuita a un inesistente *Terence Flasch*, invece che al povero Noriaki Yuasa, che in qualità di giapponese, all'epoca dell'invasione del cinema americano in Italia, non avrebbe catturato l'attenzione dei potenziali spettatori. Due bellissime aliene scendono sulla Terra a bordo di una piccola astronave per convincere due bambini a seguirle in sorta di gita spaziale per visitare il loro pianeta; ma il vero intento delle due è molto meno didattico, in quanto del tutto intenzionate a nutrirsi del cervello dei piccoli ospiti! A protezione delle due aliene c'é il crudelissimo Guiron, un mostro dalla testa a forma di coltello, che entra in azione proprio all'inizio della storia facendo letteralmente a fette il pipistrellone gigante (ebbene sì, proprio

Tartaruga volante contro pipistrello laser: lo scontro epico fra Gamera e Gaos.

lui!) Gaos. I bambini inviano allora un SOS telepatico a Gamera che parte subito per gli spazi interstellari trovando il pianeta, facendo fuori Guiron e riportando i piccoli sulla Terra. In questo film i mostri sono realizzati dalla Kamai Production, che dimostra di essere meno esperta della vecchia Ekisu. Il 1970 é l'anno di **Gamera Tai Daimaju Jaigar** (*King Kong e l'impero dei draghi*) sempre di Noriaki Yuasa e, ovviamente, sempre senza King Kong. Dall'antica terra di Mu risorge Jaigar, un bestione color arancio di 80 metri e 110 tonnellate che parte fin dall'inizio a fare molto casino, costringendo Gamera a prendere in mano la situazione, ma durante il combattimento il fetentissimo Jaigar inietta nel corpo della tartaruga una sua larva. Il povero Gamera cade in uno stato comatoso, che consente al piccolo di Jaigar una situazione favorevole per nutrirsi e crescere. Due coraggiosi bambini, intenzionati ad aiutare il loro eroe, rubano un mini-sottomarino e trovano il modo di raggiungere lo stomaco di Gamera, scovando il nascondiglio del cucciolo maligno. Con molta fortuna i due riescono anche ad annientarlo, scoprendo così che la razza di Jaigar non sopporta gli ultrasuoni. Uscendo in tutta fretta dallo stomaco della tartaruga gigante, i due piccoli eroi assistono all'immediato risveglio di Gamera, che incavolato nero va a rendere il dovuto, e con gli interessi, al suo avversario. Anche questo antagonista fu realizzato dalla Kamai Production, mentre la Ekisu di Masao Yagi ritornò nel film successivo per la costruzione del mostro Zigra (Jigura) in **Gamera Tai Shinkai Jigura**, inedito in Italia e diretto nel 1971 dal solito Yuasa. Durante un tranquillo pomeriggio giapponese arriva sulla Terra Jigura, una sorta di pesce in grado di camminare dalle modiche proporzioni di 80 metri e 75 tonnel-

Sotto, quella gran faccia da totano di Bairas.

late, intenzionato a trovare un mare pulito dove sguazzare, visto che quello del suo pianeta è lercio. Verrebbe quasi spontaneo avvertire Jigura che anche i nostri non sono propriamente il massimo della pulizia. Comunque sia, Gamera si trova costretto a combatterlo e, in breve tempo, a renderlo innocuo. Subito dopo questa pellicola, la Daiei dichiarò fallimento interrompendo forzatamente le avventure del gigantesco eroe. Anni più tardi, sotto l'egida del nuovo padrone Yasuyoshi Tokuma, la casa produttrice giapponese mise in cantiere, dopo un'intensa attività volta alla realizzazione di serie televisive, una nuova avventura di Gamera, molto più moderna. Siamo nel 1980 e il film in questione è **Uchu Kaiju Gamera**, diretto dall'inossidabile Noriaki Yuasa. Una nave spaziale giunge nei pressi della nostra atmosfera spedendo sulla Terra un'aliena, Giruge, che richiama in vita i sei grandi mostri avversari dell'eroe corazzato: Barugon, Bairasu, Guiron, Gaos, Jaigar e Jigura iniziano così a ridurre coralmente il Giappone a un mucchio di macerie. Koichi, un bambino che vive con il mito di Gamera tanto da aver chiamato col suo nome la tartarughina domestica, rimane terrorizzato dall'operato dei mostri: le tre ragazze extraterrestri con cui abita - Kiraran, Mitah e Marsha - sono fortunatamente dotate di inimmaginabili poteri e alla sua prima richiesta di aiuto, fanno sì che l'anima di Gamera si reincarni nella tartaruga, ingigantendola fino alle dimensioni dell'originale e fornendole la capacità di combattere e volare! L'eroe risorto si mette subito in azione, e con molta fatica distrugge tutti e sei gli avversari, per poi dirigersi nello spazio a contrastare l'enorme nave spaziale aliena, causa di tutti i problemi insorti. Nell'ultima battaglia, Gamera distrugge l'astronave sacrificando la propria vita. In realtà, **Uchu Kaiju Gamera** non è altro che un recupero di tutte le avventure della serie: infatti, tutte le sequenze dei combattimenti con i mostri sono tratte dalle pellicole precedenti. Di nuovo c'è praticamente solo l'inizio, dove si narra la storia di Koichi con le extraterrestri, e la fine, dove vediamo Gamera sacrificarsi contro l'astronave aliena, concepita come parodia dello Star Destroyer di *Guerre Stellari*.

Il film, inoltre, offre come chicche alcune curiose citazioni a pellicole d'oltreoceano (come *Superman* di Donner o *Incontri ravvicinati del terzo tipo* e *Lo squalo* di Spielberg), ma anche di spot pubblicitari e serial a cartoni animati giapponesi. Fanno fugaci apparizioni anche alcuni personaggi di *Ginga Tetsudo 999* (Galaxy Express 999) e *Uchuu Senkan Yamato* (Star Blazers). In più, una delle tre amiche di Koichi è interpretata da una celebre cantante nipponica, che qui si trova a cantare anche la canzone dei titoli di testa e di coda.

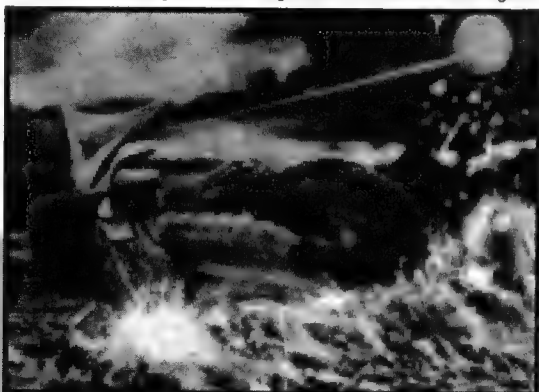
Dodoci anni fa si spegneva quindi l'ultimo bagliore di un eroe leggendario. Noi, per vederlo, affollavamo i chiassosi cinema parrocchiali, e qualche anno più tardi ci trovavamo sintonizzati su qualche sghangheratissima emittente privata. Ma ora, poter rigustare queste avventure sembra essere diventata un'impresa impossibile: le pellicole chissà dove sono, e le TV sghangherate trasmettono solo aste televisive.

Noriaki Yuasa - Urashimataro nel ventesimo secolo

Noriaki Yuasa nasce a Tokyo il 28 settembre 1933, studia legge all'università di Hosei, poi finisce a lavorare come capo reparto degli studi Daiei a Tokyo, nel 1954.

Dopo qualche anno Yuasa diventa aiuto regista di parecchie pellicole targate Daiei, come **Maboroshi no Uma** (1955) di Kooji Shima, **Okoto to Sasuke** (1961) di Teinosuke Kinugasa, **Shitonakana Kemono** (1962) di Yuzo Kawashima e **Shin no Shitokei** (1962) di Shigeo Tanaka, tanto per citarne qualcuna. Nel 1964 cura la regia di **Shiawase Nara Te Tanaki** (letteralmente, *Batti le mani se sei felice*), per poi dedicarsi, sul finire dello stesso anno, a **Daikaiju Gamera**. Nel 1966 cura la direzione degli effetti speciali di **Daikaiju Ketto: Gamera Tai Barugon** di Shigeo Tanaka, mentre dal successivo **Daikaiju Kuchusen: Gamera Tai Gyaos** del 1967, il regista si occupa sia della direzione degli attori che degli effetti speciali, cosa che continuerà a fare per tutti i film della serie. Nel 1968 gira due film (uno dei quali è la quarta avventura della tartaruga gigante **Gamera Tai Uchu Kaiju Bairasu**) e l'altro è un *Kaidan Eiga* (film di storie di fantasmi giapponesi) dal titolo **Hebi-musume to Hakuhatsuma** (ovvero*La dama serpente e la strega dai capelli d'argento*). Di seguito realizza **Gamera Tai Daikaiju Guiron** del 1969, **Gamera Tai Daimaju Jaigar** del 1970 e **Gamera Tai Shinkai Kaiju Jigura** del 1971. Dopo il fallimento della Daiei, il propretario Masaichi Nagata passa il testimone a Yasuyoshi Tokuma, che si dedica principalmente alla produzione di serie televisive. In questo periodo, Yuasa si impegna a realizzare parecchie di queste regie, delle quali la più famosa è sicuramente quella per la serie **Ultraman 80**. Nel 1980 Yuasa realizza **Uchu Kaiju Gamera**, l'ultima avventura della tartaruga volante.

Dopo questa parentesi, il regista nipponico è tornato alla realizzazione di telefilm per la televisione, abbandonando praticamente la direzione di pellicole per il grande schermo.

Fra gli spumosi flutti, Jigura e Gamera sguazzano dandosele di santa ragione.

K15-A
Ueilà gaùrri, sono un ragazzo di vent'anni che si è avvicinato al mondo dei manga grazie a **Kappa Magazine** e che ormai segue praticamente tutte le vostre testate (a proposito, **Neverland** è davvero fenomenale, la migliore!). Ho deciso di scrivervi con la speranza di approfondire la conoscenza del mondo del fumetto e dell'animazione giapponese, un mondo che mi incuriosisce molto e che mi piacerebbe conoscere meglio. Bene! Ora veniamo al dunque. Per prima cosa desideravo chiedervi se avete intenzione di pubblicare la serie a fumetti di *Maison Ikkoku*, e se non rientra nei vostri programmi, se qualche altra casa editrice si è interessata alla sua pubblicazione. Io sono stato letteralmente travolto dalla trasposizione animata e la ritengo una serie molto valida soprattutto perché riesce a trattare una storia d'amore con una dolcezza e ingenuità (e direi anche poesia) a cui non siamo più abituati. Vorrei anche sapere se sono stati tratti film o anche OAV da questa serie. Dopo avervi fatto questa richiesta che mi sta molto a cuore passo alle altre domande:
1) Che funzione hanno gli spot (?) che si vedono a metà di ogni episodio di alcune serie trasmesse in Italia?
2) Esiste un motivo preciso per cui negli anime gli anziani sono spesso molto piccoli e sono grandi mangiatori?
3) Che fine hanno fatto **Storie di Kappa** e **Gundam**?
Ecco, finalmente ho finito. Vi ringrazio per avermi ascoltato (è stata dura, eh?), e sperando di vedere anche un articolo dedicato alla mia serie televisiva preferita su **Anime** vi saluto e in bocca al Kappa!
P.S. Tagliatela, rispondete in breve, fate qualsiasi cosa vi venga in mente con questa lettera ma rispondetemi! Altrimenti sarò costretto a ingaggiare due graziose ragazzine di mia conoscenza per farvi cambiare idea.
Pierluigi Macchiarella, Palermo.

Caro Pierluigi, un benvenuto anche a te nella sempre più folta schiera di appassionati che si unisce giorno dopo giorno a noi in questa avventura. Condivido con te in pieno le tue impressioni sulla serie televisiva di Maison Ikkoku, *una della poche che ultimamente ha saputo riaccendere l'interesse di molti per le serie televisive trasmesse in Italia. Purtroppo da qualche anno a questa parte c'è stato un sempre maggior proliferare di serie per bambini o di serie B, soprattutto per quanto riguarda le reti Fininvest, ed è sempre più raro poter gustare succose novità dal Sol Levante. In questo sono molto più fortunati di noi i fan francesi, e da poco anche quelli spagnoli. Speriamo che in futuro la situazione migliori anche per noi. Per quanto riguarda la serie a fumetti del tuo anime preferito, sarà pubblicata da un'altra casa editrice. Esistono, oltre alla serie televisiva, anche un film per il grande schermo e un OAV dedicati a Kyoko & C. Il primo si intitola* Maison Ikkoku Last Movie *ed è uscito nel 1988, mentre il secondo,* Maison Ikkoku Nampa Shimazuki, *è del 1990. In* Last Movie *viene praticamente narrato in 'tempo reale' il giorno del matrimonio di Kyoko e Godai, nell'OAV invece, il solito gruppo (Mitaka compreso) fa naufragio su un'isola deserta. Le vicende, però, si collocano temporalmente prima del matrimonio dei due. Spero di essere stata abbastanza esauriente e passo alle altre risposte:*
1) Sei il primo che ci scrive riguardo a questa 'strana' caratterisctica di alcuni cartoni animati, ma rispondendo a te chiariremo certamente i dubbi di altri lettori. Lo spot a cui ti riferisci viene appositamente inserito all'interno degli episodi televisivi ed è presente anche in diversi OAV, soprattutto in quelli che sono fin dall'inizio destinati al circuito televisivo. Si tratta di un'interruzione creata per l'inserimento della pubblicità. In Giappone vengono solitamente inseriti tre spazi pubblicitari: dopo la sigla iniziale, a metà dell'episodio e prima della sigla finale.
2) No. Semplicemente alcuni autori li ritraggono così per renderli più buffi.
3) Credo che a questa domanda sia superfluo rispondere, sfogliando la rivista avrai già saputo tutto.
Ciao e riscrivici presto.
***P.S.** Sono per caso due nostre conoscenze?*
Barbara

ATTENZIONE AMICI!
Da questo mese, sulle pagine di **Starlight**, partono due nuove e utilissime rubriche:
Orange Friend: se cercate amici di penna questa è la vostra occasione, se volete corrispondere con altri lettori tramite i codici di riferimento questa è la rubrica che fa per voi!
Orange Club: avete fondato un club di appassionati? Volete promuovere la nascita di nuove associazioni o fanzine? Fatevi sentire, non ve ne pentirete!

K15-B
Ho 17 anni. Da dodici leggo fumetti e guardo cartoni animati. Ho sempre seguito entrambe le cose con passione e amore. In questi ultimi anni abbiamo assistito a un boom riguardante queste due correnti artistiche. Vediamo dappertutto club, associazioni o cazzate del genere che la fanno tanto lunga sul fatto di essere esperti (ovviamente senza generalizzare). Riguardo i fumetti parlo in generale: americani, italiani, giapponesi eccetera. Soprattutto questi ultimi sono diventati il simbolo della stronzaggine e della scemenzite acuta: per entrare a far parte di club esclusivi o associazioni sovramenzionate bisogna essere 'mega-esperti', ma soprattutto nel fatto di accumulare materiale senza capirci una sega. Ci sono molte teste di cazzo che scrivono su fanzine stupide e si arrampicano sui vetri pur di avere una cosa per farsi belli con gli amici; questi non hanno ancora capito niente di cosa è il fumetto o il cinema d'animazione. Io stesso ho sempre cercato inutilmente di farmi degli amici che parlassero con me delle mie passioni, ma non solo di queste. Sembra invece che diventi un 'amico' solo se hai o se puoi comprare. Infine, tutto si riduce a un'unica cosa: i fumetti, e in particolare i manga, sono diventati una moda. Non venite a dirmi che tutti quelli che comprano manga (o altri fumetti) o registrano cartoni animati lo fanno perché gli piace. Stronzate! Molti di questi lo fanno perché sanno di ricavarci un bel po' di soldi. Come chi parla e critica tanto, e poi vende cassette pirata sottobanco. Piuttosto che entrare a far parte di questi 'circoli' (ancora senza generalizzare, perché molti svolgono il loro lavoro con passione e impegno) ho preferito coltivare le mie passioni da solo. Date retta a me, ragazzi: se amate davvero fumetti e cartoni leggeteli e guardateli solo se sapete che questi vi trasmettono emozioni di qualche tipo. Cercare di vivere e credere nella fantasia è una delle cose più belle che possiamo fare. Non roviniamola cercando di guadagnarci sopra facendone una moda. **Fabrizio**, Milano
P.S. Chi è il pirla che ha detto che un fumetto è bello solo se vende parecchio?
P.P.S. Chi, leggendo questa lettera, si riconoscerà negli

imbecilli da me menzionati, ci rifletta un po' su.

Credo che purtroppo non solo l'Italia stia seguendo il filone di idiozia da te così ben delineato, ma anche tutti quei paesi europei che hanno subito l'invasione del fumetto nipponico e americano. Qui da noi, comunque, il meccanismo imperante è sempre quello: chi ha l'astuzia e un minimo di denaro da investire, concentra gli sforzi per fregare il prossimo; chi è schiavo delle mode e non si sente al sicuro se non mescolandosi alla folla pecorona, si espone alle fregature e alle cantonate più colossali. Domandina: quanti di voi, durante il primo pseudoboom di oltre un anno fa, si sono lasciati gabbare da commercianti e librai, acquistando le più immonde produzioni di quart'ordine, e se ne sono tornati a casa convinti di avere in mano uno dei capisaldi della produzione nipponica? Ma sì, via, siamo italiani! Siamo conosciuti all'estero come un popolo di birbanti e di truffaldini senza voglia di lavorare, per cui continuiamo pure a comportarci così! Mentre il mondo è in continuo movimento per cercare di costruire o abbattere qualcosa, noi ce ne stiamo al calduccio nella nostra fanghiglia paludosa con il sorriso a seicentoventidue denti spianato sulla faccia ad aspettare che qualche furbone 'faccia l'onda' e ci sommerga con i propri rifiuti corporei. Ormai non si salva più nessuno: editori che escogitano intrighi hollywoodiani per guadagnare anche dal materiale che non riescono a vendere, commercianti che si divertono a 'inventare' il cambio dello yen a seconda di cosa devono vendere al cliente, ladri camuffati da editori che pirateggiano materiale originale a destra e a manca e poi lo spetazzano manipolato alla meno peggio sulla folla che li osanna. «Ma lo sai che il fumetto Tal dei Tali è pirata?» «Ah, sì? Be' pur di leggerlo, io lo compro lo stesso...» «Ma si inventano le traduzioni, non adattano i rumori, non ribaltano le pagine...» «Mah! Non ci avevo fatto caso...»
Quanti di questi discorsi avrò sentito dentro rispettabili librerie e alle varie mostre del fumetto? Tanti. Troppi. Il problema vero e proprio, quindi, non sono il loschi figuri che costringono i clienti a mangiare la loro cacca, ma proprio coloro che con gioia la ingeriscono, riuscendo anche a carpirne un sapore da delicatessen. Poveri noi... Spero che esista più gente come Fabrizio, che si legge un fumetto solo perché (Dio benedica loro e la loro stirpe per mille generazioni future) è bello, è fatto bene... ed è in regola con la legge. Vorrei che scrivessero qui in redazione esponenti di diverse 'scuole di pensiero' su questo argomento: abbiamo bisogno di sapere che chi compra le nostre riviste è gente normale. Datecene la conferma. Grazie in anticipo. **Andrea Baricordi**

K15-C

Gentilissimi Kappa boys (ma attenzione, sarete degni di questo aggettivo solo se mi risponderete... eh eh!). Mettetevi al riparo, perché sta per colpirvi una raffica di domande alla velocità della luce!

1) Come si utilizzano le retine? E' possibile trovarle anche in Italia (ne ho un disperato bisogno e ho notato che ultimamente sono usate anche in casa Bonelli)? Dove?
2) Sarà mai possibile leggere in italiano *JoJo no Kimiyona Boken*, *Ghost Sweeper Mikami*, *Orion* e *Cyber Blue*?
3) Su **Kappa** sono pubblicati i manga della Kodansha, mentre **Orange Road** e **Video Girl Ai** sono della Shueisha. Il che significa che su **Kappa** leggeremo solo le produzioni della Kodansha e sui monografici unicamente quelle della Shueisha? Se è così non potremo leggere *Orion* su **Kappa**. E perché su **Kappa** compare il marchio della Kodansha, mentre su **Starlight** e **Neverland** non c'è quello della Shueisha?
4) E' più recente **Orion** o **Squadra speciale Ghost** 1?
5) E **Storie di Kappa**? Che fine ha fatto **Gundam**?
6) *Splash* di Tsukasa Hojo da quanti volumi è composto? E *Cyber Blue*?
7) Oltre a quello sfigato di Ben Dunn vi sono altri autori non giapponesi che si ispirano allo stile dei manga? A proposito, io ci sto provando, e quando avrò finito il mio fantastico fumetto ve lo spedirò!

Voglio infine segnalarvi che anche **Gun Smith Cats** ha bisogno di una velocizzazione (così finisce e non lo vediamo più). **Giuseppe Boccarrato**, Cremona

Sono ancora un po' stordito dalla tua bella raffica di domande, ma cercherò di soddisfare al meglio le tue curiosità con risposte random, a cominciare da quelli che tu chiami 'retine' e che invece sono più virilmente 'retini' (forse è per questo che non riesci a trovarli!). Ne esistono di due tipi: quelli trasferibili e quelli adesivi. I primi sono più difficili da maneggiare per chi è ancora alle prime armi, quindi ti consiglio di rivolgere le tue attenzioni sui secondi. Puoi trovarli nelle cartolerie più fornite o, ancora meglio, nei negozi specializzati in articoli per grafici, dove potrai scegliere le trame più adatte ai tuoi scopi (più o meno fitte, a punti, a linee orizzontali, verticali, diagonali...) da voluminosi cataloghi. I migliori sono sicuramente quelli marchiati Mecanorma e Letraset. I tuoi gusti in fatto di manga non si discostano molto dai miei (tranne per la velenosa battutina finale su ***Gun Smith Cats****... vedremo tra qualche mese se sarai ancora di quel parere!) e almeno un paio di questi entreranno trionfalmente in casa Star Comics! Se leggi i nostri redazionali (o ti lasci tentare dalle nostre strane pubblicità) saprai già molto se non tutto sui nostri progetti futuri. Non importa quindi ricordarti che* ***Gundam*** *sarà gradito ospite di* ***Kappa*** *dal prossimo mese, che* ***Le bizzarre avventure di JoJo*** *approderanno da novembre nella collana* ***Action****, e che* ***Storie di Kappa*** *è uscito dal limbo grazie a* ***Gon*** *(a cui seguirà proprio* ***Orion*** *all'inizio del nuovo anno). I due fumetti di Masamune Shirow sono quasi contemporanei:* ***Squadra speciale Ghost***

APPUNTAMENTI!

SABATO 9 OTTOBRE, alle ore **14:30**, presso la libreria **YELLOW KID** (Centro Commerciale Pantheon, via Borgo Palazzo 158, 24100 Bergamo) siete tutti invitati alla grande presentazione del nuovo semestre editoriale della Star Comics. Sarà inoltre disponibile il numero 16 di **Kappa Magazine**, che segna il grandissimo ritorno in Italia del mitico **GUNDAM**! I **Kappa boys** al completo vi aspettano!

è uscito nell'ottobre del 1991, mentre **Orion** nel dicembre dello stesso anno. Per quanto riguarda Cyber Blue, avventura di un guerriero cibernetico che combatte il male nel 2305, Tetsuo Hara ne ha disegnato solo quattro volumetti. Discorso diverso per Spash, invece, che non è mai stato raccolto in albo, ma che puoi ammirare nello spendido libro Tsukasa Hojo Illustration (21x30, 106 pagine, b/n e colore), disponibile nelle varie rivendite specializzate italiane. Non occorre andare in America per cercare un autore dallo stile manga, mi riferisco ovviamente a Ben Dunn, e non credo neppure che il suo Ninja High School sia poi così interessante. Se vuoi un consiglio da amico, prova a leggerti Les dossiers d'Olivier Varese (edito in Francia da Alpen), giunto al quarto appuntamento per mano di uno strepitoso Marino Marini. In Italia, comunque, non siamo da meno grazie a una artista intensa e suggestiva come Vanna Vinci. Occhio alle librerie, perché sta per uscire il suo primo volume intitolato L'altra parte. Se segui il nostro Lazarus Ledd, invece, ti svelo in anteprima che un omaggio al disegno giapponese arriverà per mano di Paolo Bisi entro la fine dell'anno, nell'episodio La città brucia. Concludo con il mistero dei marchietti: in **Kappa** compare quello della Kodansha perché pubblichiamo esclusivamente i suoi fumetti, mentre non è detto che i nostri monografici ospiteranno unicamente i manga della Shueisha. Passo e chiudo. **Massimiliano**

Approfittiamo di questa miracolosa terza pagina di Punto a Kappa per passare in rassegna le altre lettere giunte in redazione negli ultimi mesi, cominciando dalle risposte a **Giuseppe Pizzo** di Marsala (TP), che ci manda ben tre missive (tra cui una cartolina/denuncia sociale e una divertente fumettolettera da cui abbiamo estratto il disegno qui a lato). Il numero di **Neverland** in cui appare Mai, la rivale a luci rosse di Ai, è il sesto, e lo trovi in edicola proprio questo mese. Il manga di Gigi la trottola (in originale Dash Kappei) esiste, ma nessun editore sembra interessato alla pubblicazione. L'autore è Noboru Rokuda, lo stesso di F (Motori in pista). I nostri ricordi del servizio militare? Andrea Baricordi si è beccato i reumatismi a furia di fare avanti-indietro con la bicicletta dalla caserma a casa di sua nonna (ha svolto l'incarico di furiere a Bologna), Andrea Pietroni si è persino divertito (lavorava come disegnatore per l'esercito ad Ascoli), mentre Massimiliano è attualmente in servizio... civile (presso l'ARCI Regionale di Bologna fino al 4 febbraio 1994). Rimanendo in tema di soldati, un saluto speciale ad **Adriano Buosi** di Conegliano Veneto (TV), che tra una licenza e l'altra ci ha raggiunto alle varie mostre mercato. Troppi eroi al femminile su **Kappa**? Se possiamo considerare **Gundam** un maschietto, ti accontenteremo già dal prossimo numero (il pilota del robot è comunque una donna... non ci smentiamo mai!), altrimenti dovrai aspettare **JoJo**! Felici di soddisfare le aspettative di **Gian Domenico Staffiere** di Ghemme (NO), che scrive: «Sul numero 5 di "Cyborg" si parla di una nuova serie della Kodansha che a quanto pare sarebbe stupenda. Trattasi di **Gon**, pensate di pubblicarla o no? Secondo me starebbe bene raccolta in uno dei volumi della vostra neonata divisione libraria». Il progetto Starbook destinato alle librerie coinvolgerà probabilmente il solo settore americano, e **Gon** godrà di una grande tiratura da edicola. Ne approfittiamo per ringraziare Daniele Brolli della splendida recensione, augurandogli un "in bocca al lupo" per i suoi progetti futuri. Interverremo alla Fiera del Fumetto che si terrà a novembre nell'incantevole cornice romana? Probabilmente sì, caro **Ninja** (è l'ultima lettera che pubblichiamo senza nome completo!), ma mancano ancora parecchi mesi alla data ufficiale (attualmente per noi è solo luglio) e non abbiamo ancora programmato la nostra trasferta nella capitale. **Corrado Zanardo** di Conegliano Veneto (TV) ci invita per un té e ci chiede: «Noi leggiamo i fumetti giapponesi, ma loro leggono i nostri?». Ebbene sì, ma in dosi alquanto modiche. Hanno conosciuto alcune storie di grandi autori italiani come Crepax, Vittorio Giardino e Tanino Liberatore, e da qualche tempo Igort sta disegnando un fumetto in esclusiva per Kodansha. Ben poca cosa, comunque, rispetto all'invasione manga nel nostro paese. Terminiamo con l'immancabile **Jonny Baldini** (che fa leva sul nostro spirito romantico regalandoci uno spettacolare tramonto della Maremma Toscana) a cui vanno le nostre scuse per Grosseto: non abbiamo tirato il classico bidone, semplicemente il nostro arrivo era previsto per la serata e tu sei dovuto partire nel tardo pomeriggio.

Kappa boys

IL DISEGNO DEL MESE

Questa non ve la aspettavate, vero? A grande richiesta parte da questo mese un nuovo appuntamento, quello con il disegno del mese. Attenzione, però, solo il migliore avrà l'onore di illustrare le vostre missive! Questa volta è toccato a **Giuseppe Pizzo**, via F. Crispi 26, 91025 Marsala a cui vanno i nostri complimenti. E i prossimi potreste essere voi!

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni manga, basta scrivere ad **Alessandro Distribuzioni, via del Borgo 140 abc, 40126 Bologna** o direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette, 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.

Kappa Magazine
nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 e 14 (lire 4.500 cad.)
Starlight - Orange Road
nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 e 11 (lire 3.000 cad.)
Neverland - Video Girl Ai
nn. 1, 2, 3, 4 e 5 (lire 3.000 cad.)

Per qualsiasi problema derivato dalla distribuzione di **Kappa Magazine** nelle edicole, vi invitiamo a rivolgervi direttamente al distributore: **C.D.M. Srl, viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419**

SE NON VOLETE SGANCIARE LA GRANA, NON HA IMPORTANZA... MI INTERESSA VEDERE COME RIUSCIRETE A DISINNESCARLA...
BENE, ABBIAMO BLOCCATO IL CONGEGNO ELETTRONICO!
STEVE, DAMMI LA CHIAVE ESAGONALE DEL 6!
OK!
CLICK
MA QUESTA È...
L'HO GIÀ VISTA UN'ALTRA VOLTA...
AH SÌ?
CONOSCI KEN TURKEY?
THUCK
PINZETTE!
TI RIFERISCI A QUEL CASO DI QUATTRO ANNI FA?
A-HA! ABBIAMO FATTO SALTARE IN ARIA UN PALAZZO PERCHÈ NON SIAMO RIUSCITI A DISINNESCARLA!
È ANCORA OPERA SUA... CHE ABBIA RICOMINCIATO?
SEMBRA CHE LA SUA ABILITÀ SIA RIMASTA SEMPRE LA STESSA...
CLIK

CHAPTER 7
HANG FIRE
ICAGO POLIC
ICE

BATMAN

WHOOSH
SSSHHH

MMH...
SWISS
ZIP
AMH!
FRUSH
ARPEGE

RALLY!
RALLY!
PRONTO?
MMHZ...

BUON-GIORNO! ♫
MA...?
IO...VADO A FARE DUE PASSI!

UH...AH, GIÀ... OGGI HAI PRESO UN GIORNO DI RIPOSO...
COME FARAI CON IN NEGOZIO? SONO GIÀ LE **DIECI**!

SCUSA, MA OGGI RIMARRÀ CHIUSO!
CHE TI È SUCCESSO?
MI HANNO INTERROGATO FINO ALL'**ALBA**, PER LA FACCENDA DI IERI!
SIA COLPEVOLE CHE OSTAGGIO SONO MORTI ...L'AVVOCATO, PADRE DELL'OSTAGGIO, CE L'AVEVA A MORTE CON ME!

E TU COSA FAI OGGI, MAY?
AUNF...
HO UN APPUNTAMENTO!♡
SBAM
UN APPUNTAMENTO...?
QUANDO MAI AVRÀ AVUTO IL TEMPO DI TROVARSI UN RAGAZZO...?

AH!

KEN!

SCUSA PER IL RITARDO!
TAP TAP

OH, KEN! MI SEI MANCATO TANTO! ♡

SEI... SEI ...VERAMENTE MINNIE MAY!?

MA CHE DICI KEN? TI SEI DIMENTICATO DI ME!?

NON HO DETTO KENTUCKY... STO PARLANDO DI KEN TURKEY! IL VERO NOME È KEN TARIZAWA, UN DINAMITARDO DI ORIGINE GIAPPONESE!
KENTUCKY? IL VERO NOME NON SARÀ MICA CARNEL?
A-HA! ABBIAMO FATTO SALTARE IN ARIA UN PALAZZO...
TI RIFERISCI A QUEL CASO DI QUATTRO ANNI FA?

POI, FINO A OGGI AVEVA SEMPRE LAVORATO SULLA COSTA ORIENTALE...
NON NE HO MAI SENTITO PARLARE...
È IL SUO PRIMO LAVORO A CHICAGO?
NATURALE! È SPARITO PER QUATTRO ANNI!

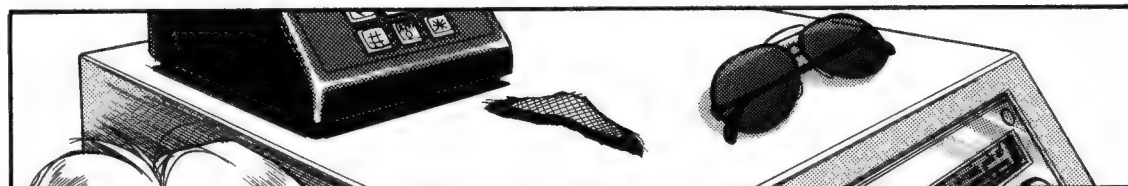
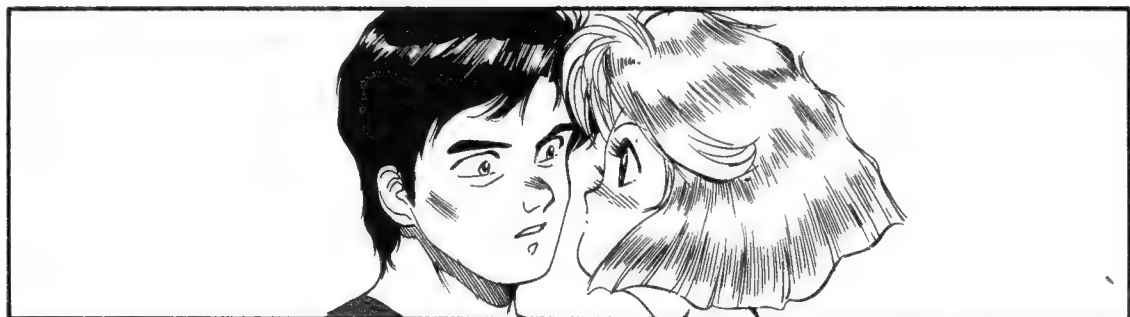
BIP
È QUI!

NON È POSSIBILE CHE IL TIMER SI FOSSE GIÀ ACCESO?
SUBITO DOPO AVER TAGLIATO QUESTO CAVO È ESPLOSO TUTTO. ANCHE LA REGISTRAZIONE TERMINA QUI...

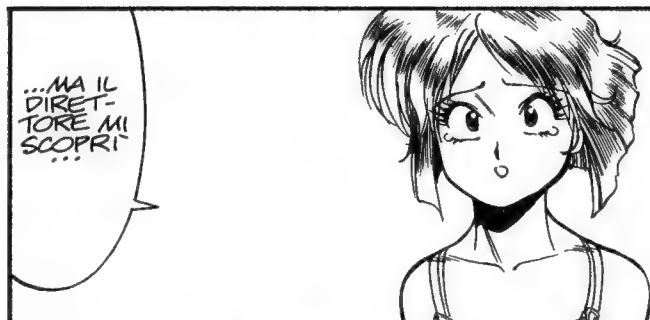
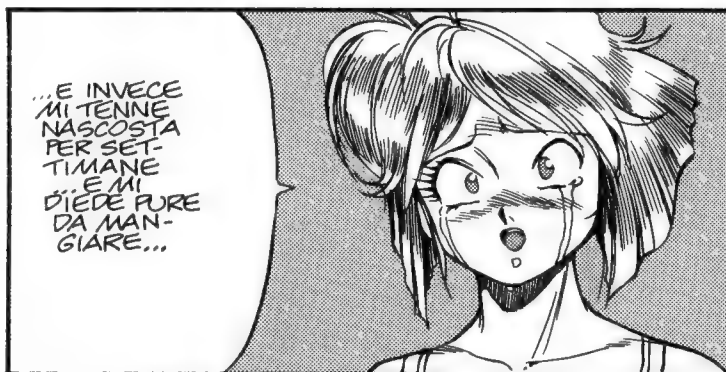
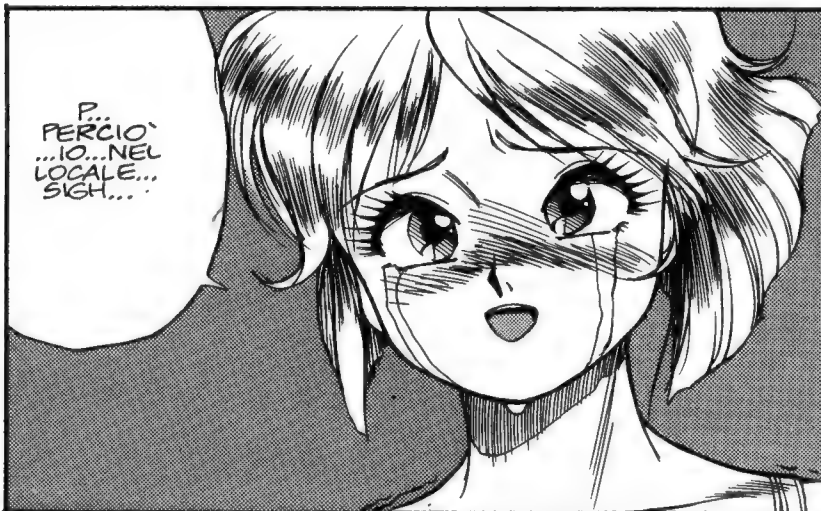
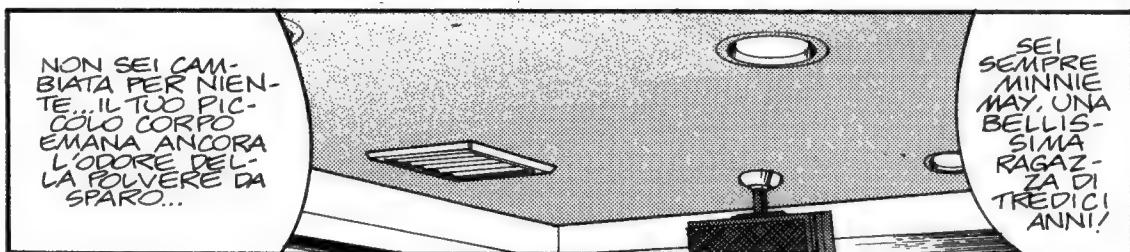
AVEVANO BLOCCATO IL COMPUTER ...UNA COSA DEL GENERE NON È PROPRIO POSSIBILE!
CLICK

...ALLORA?
TINK

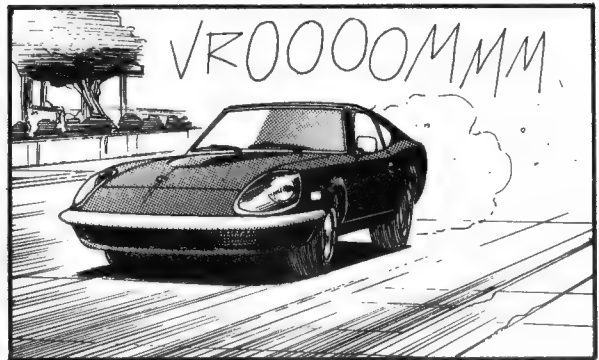
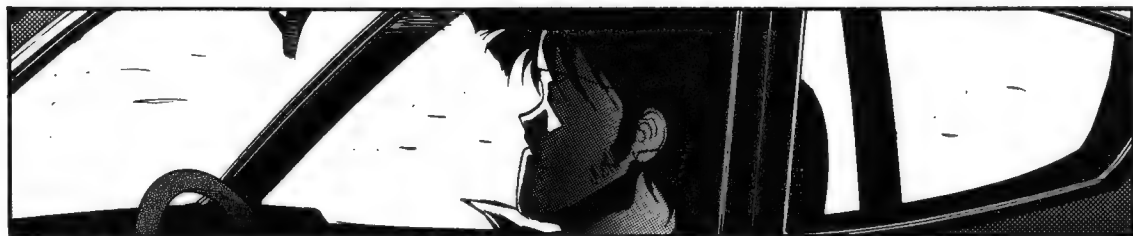
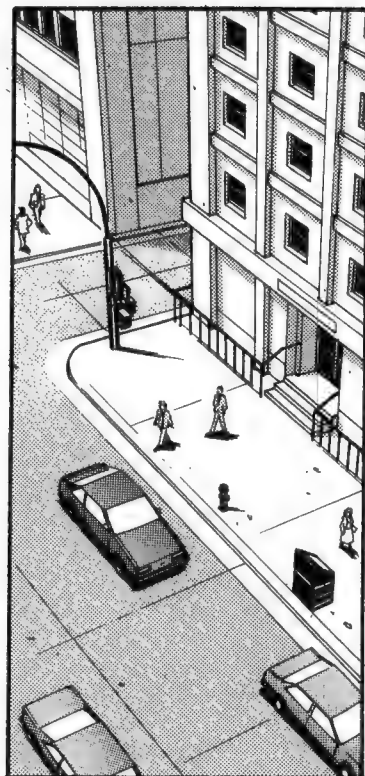
QUALI SONO LE RICHIESTE?
CHIEDEVANO LA LIBERAZIONE DI ALCUNI GUERRIGLIERI ARABI E VENTI MILIONI DI DOLLARI... MA FORSE ERA TUTTO UN **BLUFF!**
PERCHÈ LO CREDI?
DOPO L'ESPLOSIONE I SOLITI GUERRIGLIERI ARABI HANNO APPROFITTATO DELL'OCCASIONE PER RIVENDICARE L'ATTENTATO!
LA MACCHINA SU CUI AVEVANO MONTATO LA BOMBA ERA STATA RUBATA A DETROIT, NON POSSIAMO CONTARE SU **QUESTA** PISTA!
ALLORA L'UNICO INDIZIO È LA **MACCHINA?**
DICONO CHE SE ENTRO LE DIECI DI DOPODOMANI NON SARANNO VERSATI I SOLDI SU UN CONTO SVIZZERO, PROVOCHERANNO UN'ESPLOSIONE CINQUE VOLTE PIÙ POTENTE! SPERIAMO CHE SIA UN BLUFF...
ILLINOIS MAX 007
RIASSUMENDO, L'UNICO INDIZIO È KENTUCKY, NON È COSÌ?
SÌ, ANCHE SE HA FALLITO NEL DISINNESCAMENTO, È STATO UGUALMENTE UN PROFESSIONISTA... LA SUA INTUIZIONE SARÀ SICURAMENTE GIUSTA!
KIIRR
WROOMM
I SUOI DATI?
ECCOLI QUA!

ETÀ PRESUNTA, SUI 34...
DI FOTO ABBIAMO SOLO QUELLA!
COME FACCIAMO A RICONOSCERLO? AVEVA GLI OCCHIALI DA SOLE!
EH EH!
EPPURE...
CHE C'È?
TAP
NON DIMOSTRI AFFATTO **17 ANNI!**
UH!?
BE', ANCHE TU SEI TANTO ENERGICO...
STRIZZ
...DA NON LASCIARE IMMAGINARE CHE HAI PIÙ DI 30 ANNI!
MAY... SEI SEMPRE STATA COSÌ **SPORCACCIONA**?
E TU? NON ERI SPORCACCIONE QUATTRO ANNI FA, QUANDO L'HAI FATTO CON UNA RAGAZZINA DI TREDICI ANNI?

* CASA DI TOLLERANZA DOVE MINNIE MAY HA "PRESTATO SERVIZIO". SE N'È PARLATO ANCHE NEL DISCUSSO EPISODIO DI KAPPA 9 _ KB

MAY...
NON AVEVO ALTRA SCELTA... QUATTRO ANNI FA LA MAFIA MI STAVA ALLE CALCAGNA...

MI SONO NASCOSTA NEL GIARDINO DI QUEL LOCALE...
E' PER QUESTO CHE MI SONO RIFUGIATA NEL QUARTIERE CINESE...

PENSAVO CHE MI AVREBBE CONSEGNATA ALLA MAFIA O ALLA POLIZIA...
...MA IL DIRETTORE MI SCOPRì...

P... POI MI TROVAI IN OBBLIGO VERSO DI LORO...
...E INVECE MI TENNE NASCOSTA PER SETTIMANE E MI DIEDE PURE DA MANGIARE...

ERANO TUTTE BRAVE PERSONE... E MI HANNO DATO UN SACCO DI SOLDI...
P... PERCIò ...IO... NEL LOCALE... SIGH...

* COMPLESSO DI LOLITA O **LOLICON**: ATTRAZIONE MORBOSA CHE UOMINI MATURI POSSONO PROVARE PER RAGAZZE ADOLESCENTI O BAMBINE _ KB

AH...!
SPLASH
SPLASH
VRRROM
VROOOOMM
OH!
UNA RARITÀ!
È IL ROMBO DELLA Z VECCHIO TIPO...!
VROOOOMMM

WRROOM

COME IMMAGINAVO È DIFFICILE RACCOGLIERE LE PROVE DI UN CASO DI QUATTRO ANNI FA!
È RIMASTA ANCORA QUALCHE PERSONA A CUI CHIEDERE INFORMAZIONI!
SBAM
SBAM
CI SONO DUE SCELTE... O ANDARE A CHIEDERE I REPERTI ALLA SCIENTIFICA, O TORNARE SUL LUOGO DELL'ESPLOSIONE...
E SE NON ARRIVIAMO A CAPO DI NULLA COMUNQUE?
WROM
AH, CHE PALLE FARE IL POLIZIOTTO!
VEDI? ORMAI SEI DIVENTATO UN VERO POLIZIOTTO! RIESCI A LAMENTARTI E LAVORARE CONTEMPORANEAMENTE!
SE NE SONO ANDATI!
AVRANNO IDENTIFICATO TURKEY DAL MODELLO DELLA BOMBA... PER QUESTO SONO VENUTI A CHIEDERE INFORMAZIONI...
COME IMMAGINAVO... LA POLIZIA NON È COSÌ STUPIDA!

TE NE ANDRAI DOMANI, VERO?
NON POSSO FINCHÈ L'ORGANIZZAZIONE NON AVRÀ I VENTI MILIONI DI DOLLARI!
NON ...NON È POSSIBILE!
QUATTRO ANNI FA NON ABBIAMO POTUTO PRENDERE I SOLDI PERCHÈ LA BOMBA FU SCOPERTA PRIMA DI CONCLUDERE GLI AFFARI...
TAP
QUESTA VOLTA CONTINUERÒ FINCHÈ NON AVREMO QUEI SOLDI!
MA PERCHÈ HAI USATO LO STESSO DINAMITARDO?
PER COLPA TUA SONO DI NUOVO UNA COMPLICE!
IO HO UN FIDANZATO CHE MI AMA ANCHE SE CONOSCE I MIEI PRECEDENTI PENALI!
TI PREGO, SMETTILA DI COINVOLGERMI!
PASH
TURKEY È RIUSCITO A COSTRUIRE UNA BOMBA A PROVA DI ARTIFICIERE! SE CONTINUI A GRIDARE...
...FARÒ FUORI IL TUO FIDANZATO!

!

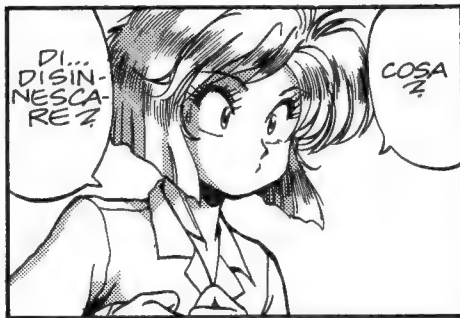
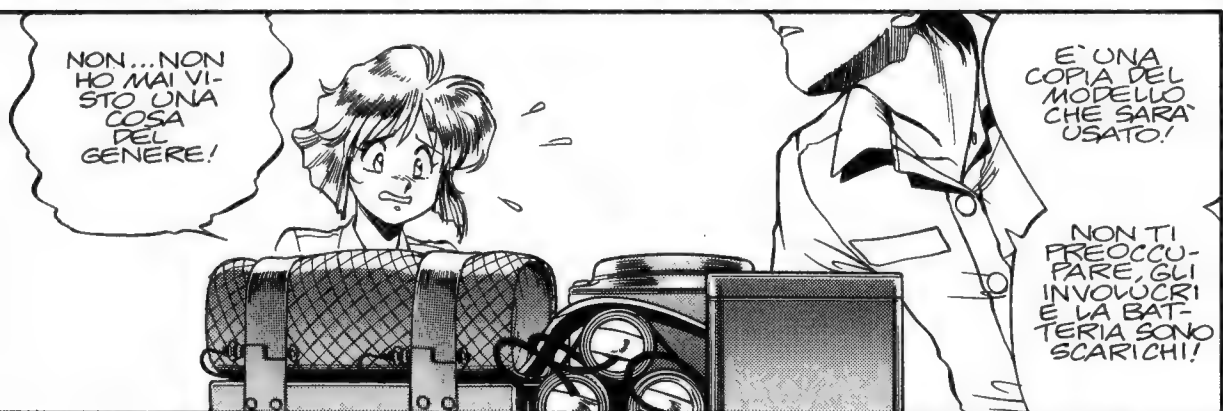
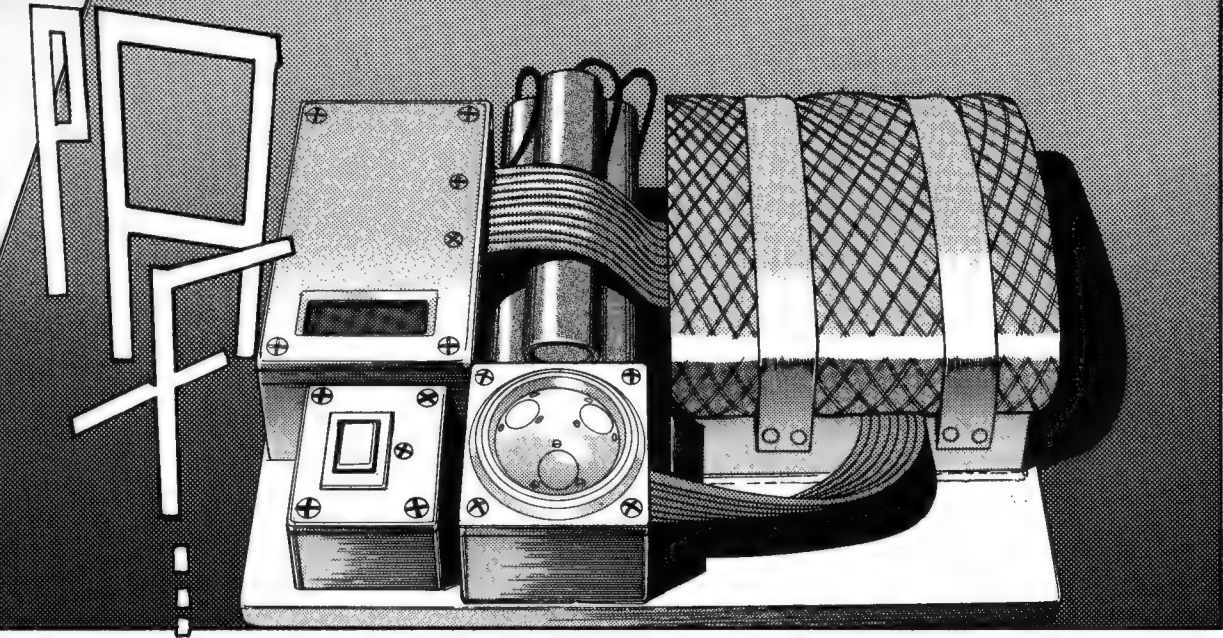
AH!?

COUGH
COUGH
COUGH
ORA ANDIAMO...

CO... !?

FRA POCO UNA MACCHINA CARICA DI ROBA ARRIVERÀ A DESTINAZIONE...
ANDIAMO A PRENDERLA!

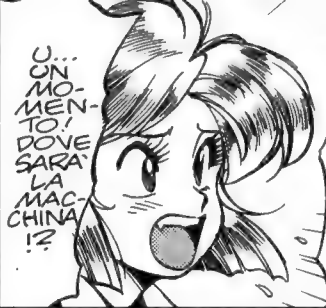
E CHE NON TI SALTINO IN TESTA IDEE STRANE, COME FUGGIRE PER LA STRADA!

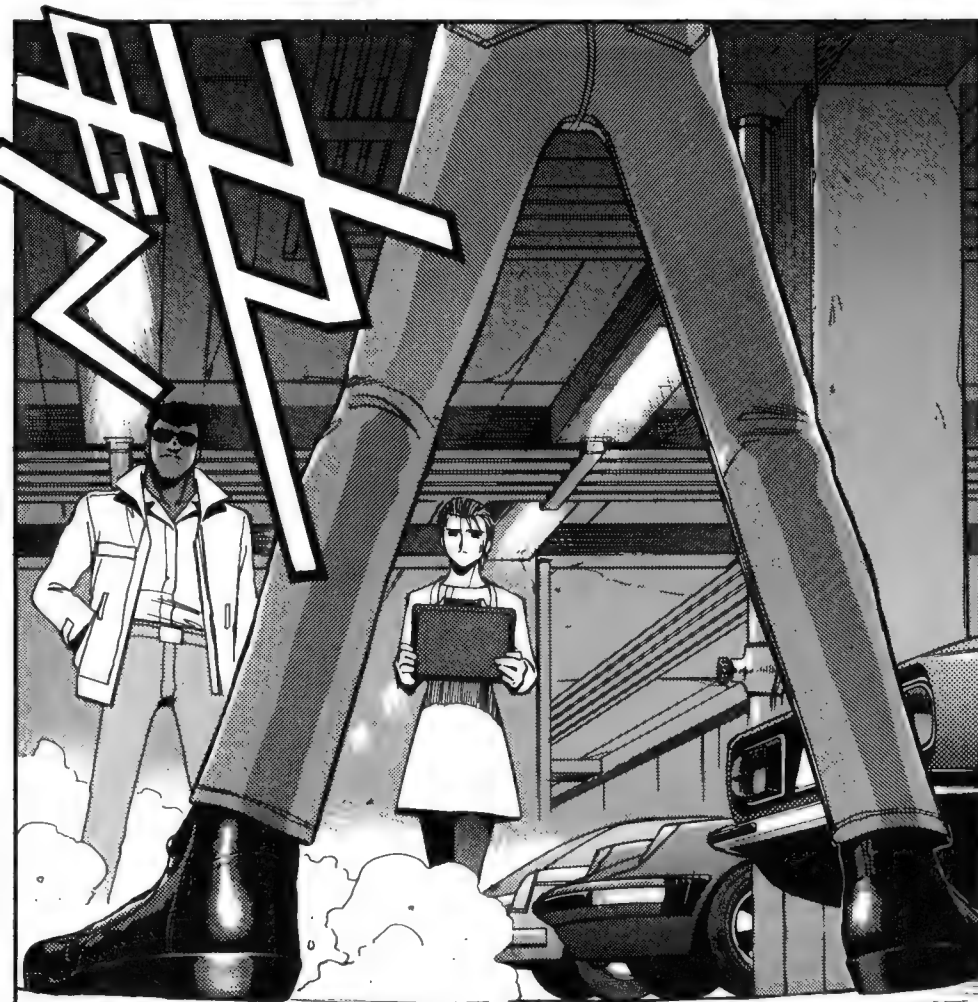
UH?
COSA?
DI... DISINNESCARE?
...COSTRUITA DA ME!...
UNA BOMBA...
MI HAI INSEGNATO TU TUTTE LE TECNICHE CHE CONOSCO!
E'... IMPOSSIBILE!
GUARDA QUI...
E' LA MIA SCRITTURA...
OH?
DIO MIO...

TI... TI TREMANO LE MANI...
GIÀ...
E QUANDO SONO SOTTO TENSIONE, È ANCORA PEGGIO...
VOGLIO RITIRARMI DALL'ORGANIZZAZIONE!
MA SE COSTRUIRÒ UNA BOMBA DIFETTOSA O FASULLA... MI UCCIDERANNO...
QUESTA VOLTA ME NE HANNO FATTE COSTRUIRE DUE... NON SAPEVO QUALE SAREBBE STATA USATA COME DIMOSTRAZIONE...
PERCIÒ MI SONO DOVUTO IMPEGNARE ALLO STESSO MODO.
PUR AVENDO QUESTO PROBLEMA ALLE MANI, POSSO COSTRUIRLE SERVENDOMI DI UN ASSISTENTE, A PATTO CHE SIA IO A FARE GLI ULTIMI RITOCCHI.
MA DISINNESCARLA È TUTT'ALTRA COSA...
SE TUTTO ANDRÀ BENE... COSTRUIRÒ UNA BOMBA FACILMENTE DISINNESCABILE, E LORO MI CACCERANNO VIA... PROPRIO COME DESIDERO!
HO BISOGNO DI UN ASSISTENTE DOTATO DELLA MIA STESSA ABILITÀ!

LO FARAI PER ME?
CERTO! ♡
ASCOLTA... DOPO ESSERTI RITIRATO DALL'ORGANIZZAZIONE, VERRAI A STARE QUI A CHICAGO?
ALLORA? SI' O NO?
YUHU!
S... SI...
ALLORA VIVREMO INSIEME, VERO!?
E... EHM... ANCORA NON SAPREI...
SE NON MI DICI DI SI', NON TE LO PRENDO PIU' IN BOCCA!
OH... MI METTI IN IMBARAZZO...
SU... BASTA DIRE "SI'"...
D'ACCORDO...
BOSH
OH, MAMMA! NON C'E LA FACCIO PIU'...
YUHUUU!! TI DARO' UNA RICOMPENSA!

NON...NON HO MAI VISTO UNA COSA DEL GENERE!
È UNA COPIA DEL MODELLO CHE SARÀ USATO!
NON TI PREOCCUPARE, GLI INVOLUCRI E LA BATTERIA SONO SCARICHI!

LA PRIMA BARRIERA DA SUPERARE È LA PROTEZIONE DEL COMPUTER...
...USANDO QUESTO PERSONAL PORTATILE...
DEVI IMPARARE SOLTANTO COME COLLEGARTI...POI BASTA INSERIRE QUESTO DISCHETTO...

SE NON TOGLI QUESTA PROTEZIONE, SCOPPIERÀ QUALUNQUE PEZZO TOCCHI!
STÀ MOLTO ATTENTA!

LA BOMBA VERA E PROPRIA SARÀ GIÀ STATA COLLOCATA IN UNA MACCHINA...
...MA È DOTATA DI UN SENSORE GIROSCOPICO AL POSTO DI UNO SENSIBILE ALLE OSCILLAZIONI!

ABBIAMO SOLTANTO VENTISEI ORE!

NON ABBIAMO TEMPO NEANCHE PER **DORMIRE!**

CHAPTER 7/FINE - LA CONCLUSIONE, NEL PROSSIMO EPISODIO

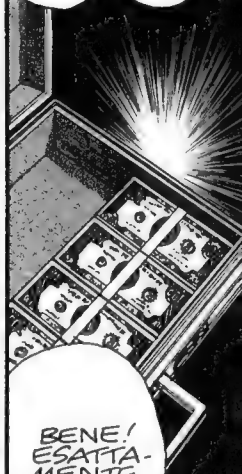
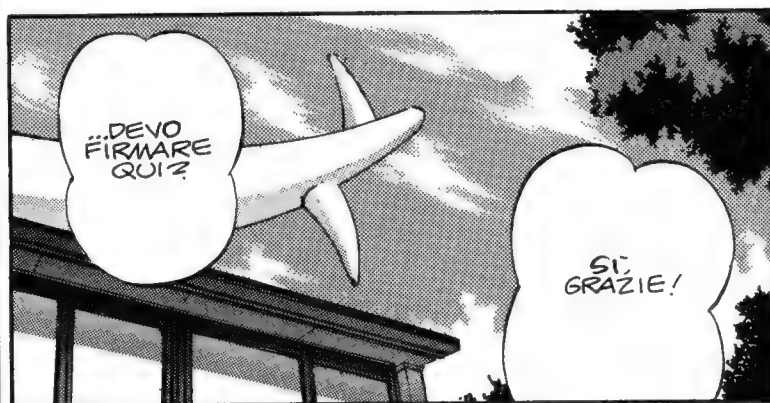
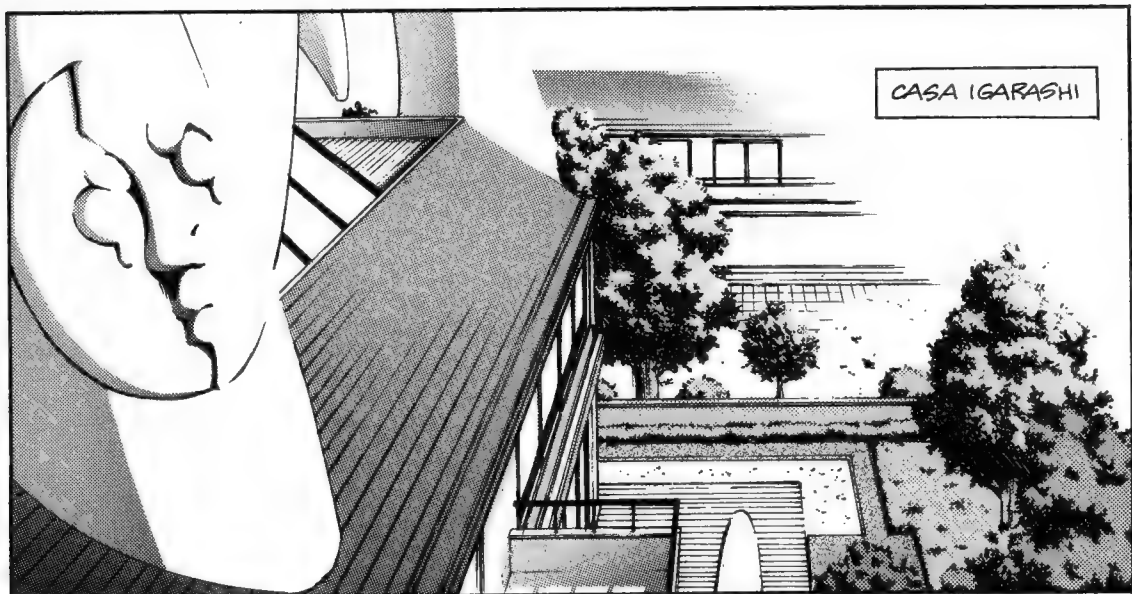
MENU.8
リターン
[RETURN]

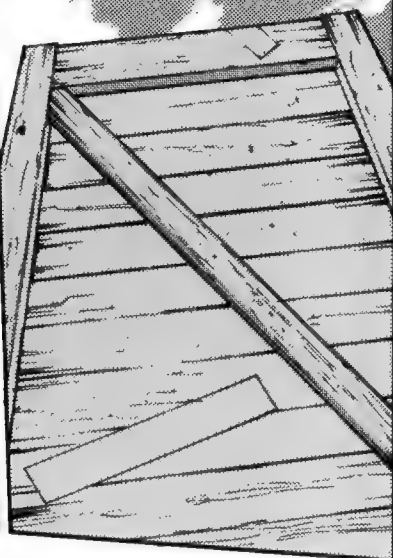
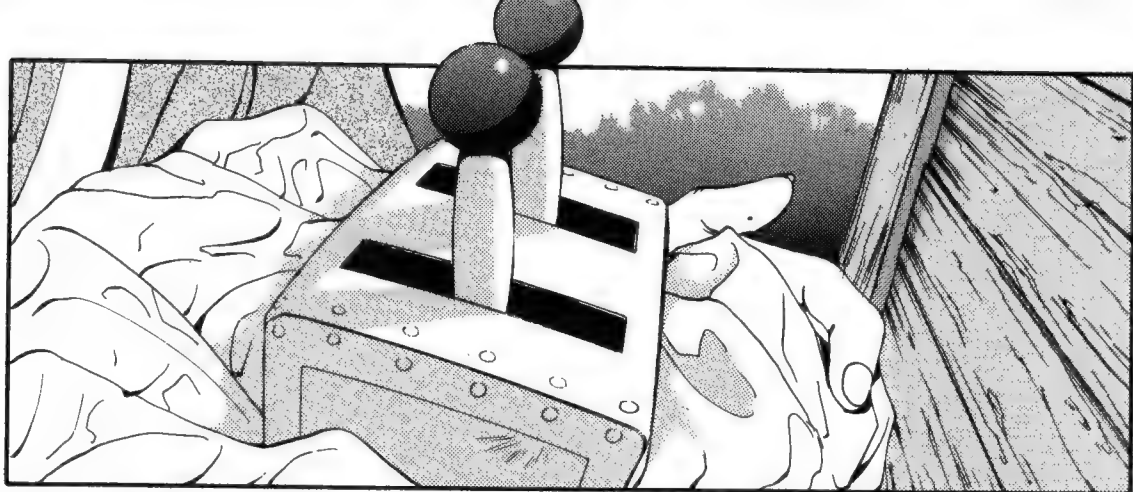
CASA IGARASHI

CHI È?
CORRIERE INTERNAZIONALE!

UH...! VENGO SUBITO!
ASPETTI UN ATTIMO!

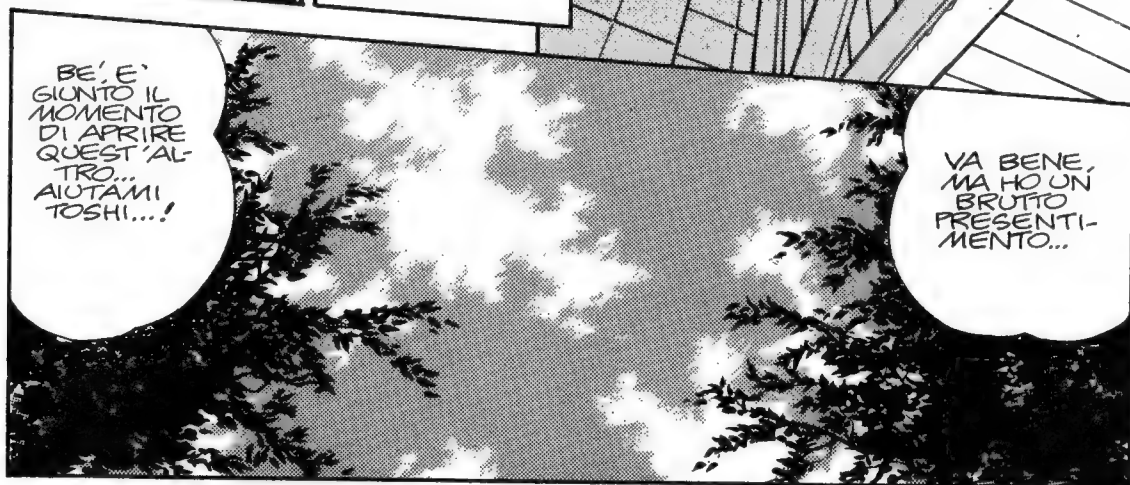
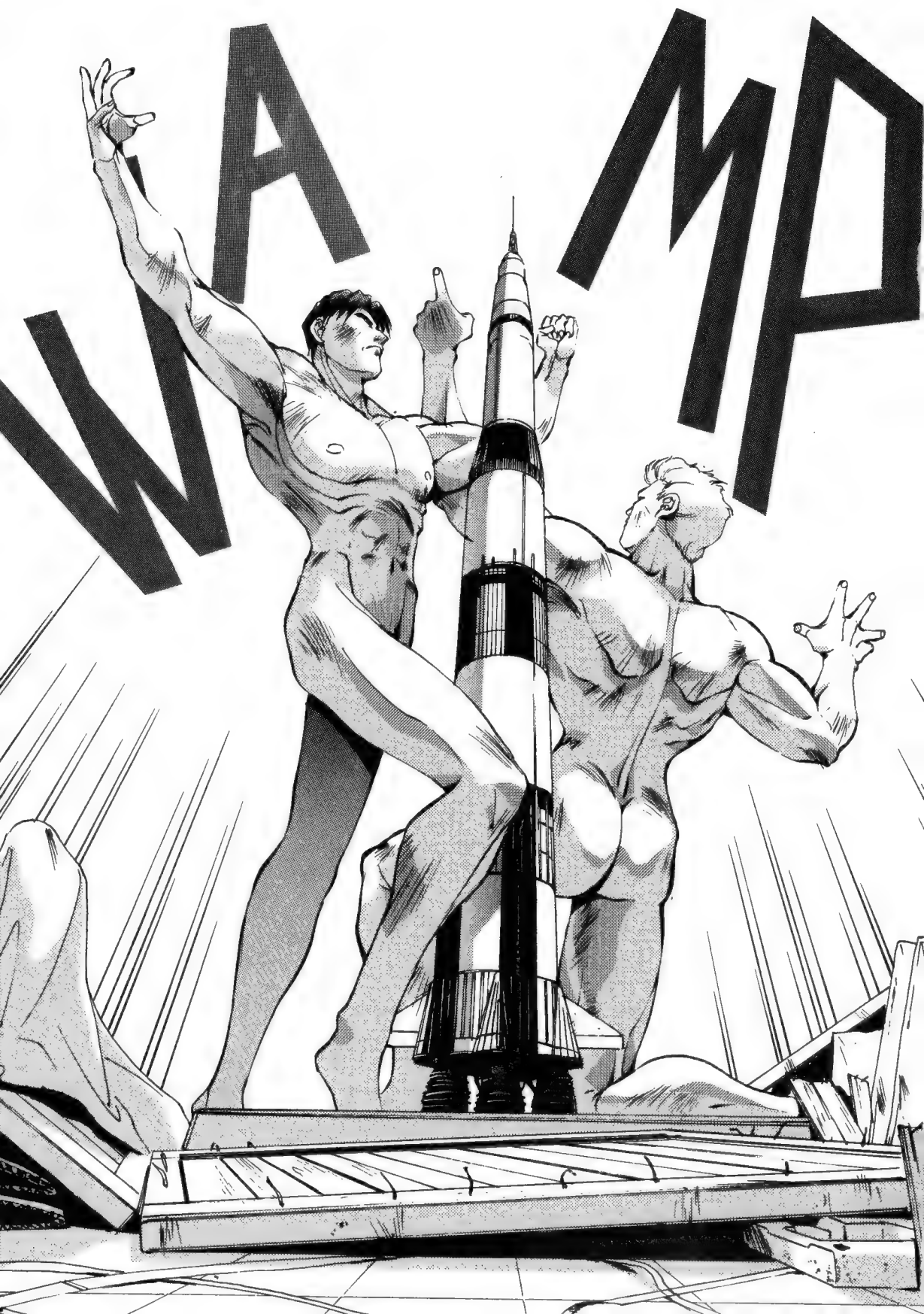
...DEVO FIRMARE QUI?
SÌ, GRAZIE!

MA CHI LI AVRÀ SPEDITI?
NON CONOSCO NESSUNO ALL'ESTERO...
!!

E ALLORA?! COSA C'È DI STRANO, MALEDIZIONE?!
SBAM
SONO ARRIVATI DEI PACCHI!
SVEGLIATI, NACHI!!
LI HA... PAPÀ... CHI... CHE... COSA?!?
LI... LI HA MANDATI PAPÀ!
MMH...
L'ULTIMA VOLTA CI HA MANDATO UN TRILOBITE! E LA VOLTA PRIMA HA SPEDITO DEI FUCILI E UN BAZOOKA ANCORA CARICHI...
COSA DIAVOLO CI AVRÀ SPEDITO STAVOLTA QUEL DEMONIO DI NOSTRO PADRE?
...GIÀ... CI HA SPEDITO DODICI DONNE DA LUI SEDOTTE E ABBANDONATE RACCOMANDANDOSI DI PRENDERCI CURA DI LORO... CHE RAZZA DI PADRE È!?
MENTRE LA VOLTA PRIMA ANCORA...

HM
ALLORA, DOVE SAREBBERO QUESTI PACCHI?!?
MA CHE...
COSA DIAVOLO SONO...?
DUE PACCHI ...UNO GRANDE E L'ALTRO PICCOLO... MMH...
DAI, APRIAMOLI, NACHI!

SEMBRA UN INTERRUTTORE... SARÀ IL TELECOMANDO DI QUALCOSA...!
MI SEMBRA DI AVERLO GIÀ VISTO DA QUALCHE PARTE...
MMH... TROVERETE LE ISTRUZIONI ALLEGATE AL CORPO PRINCIPALE...
IL CORPO PRINCIPALE...?
BE', È GIUNTO IL MOMENTO DI APRIRE QUEST'ALTRO... AIUTAMI TOSHI...!
VA BENE, MA HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO...

WAMP

MMH...

CHE CAVOLO SARÀ?
BE'... DIREI CHE SEMBRA UN RAZZO...
OKAY.. POSSO CAPIRE IL RAZZO...
...MA COSA CI FANNO **QUESTI** DUE?
CHAK
MAH...
BUONGIORNO, TOSHI!
AH...!

BI... BIAS... E DIRECTORY!!

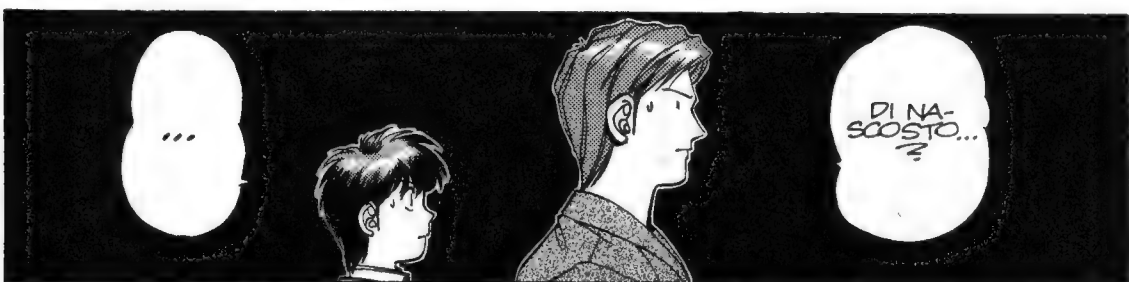
BIAS E DIRECTORY !?

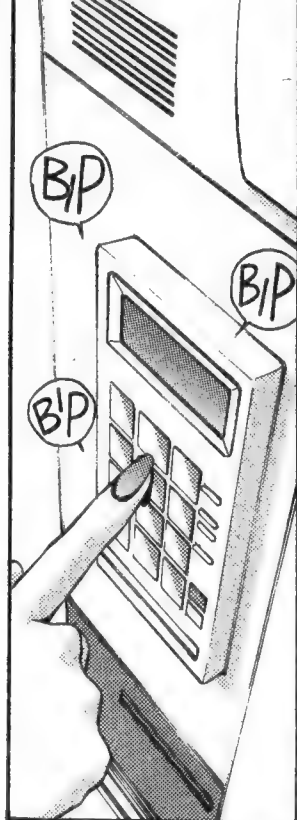
EH EH EH! E' DA TANTO CHE NON CI SI VEDE, EH, COMPILER E ASSEMBLER?

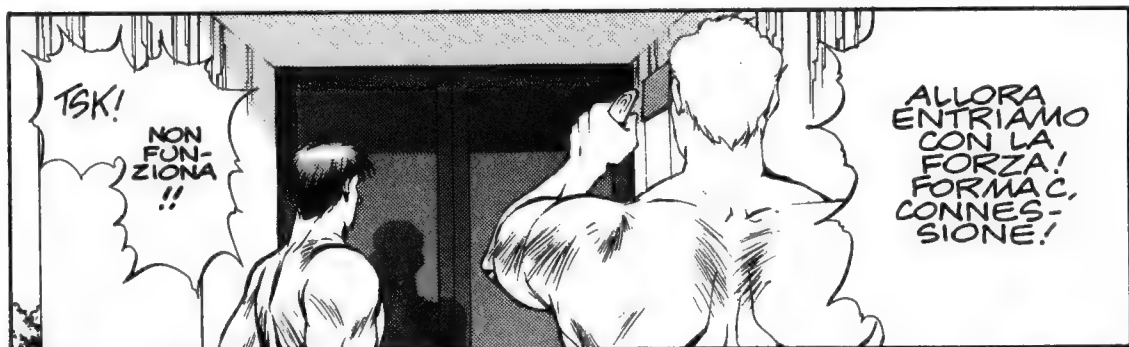
SIAMO VENUTI A CANCELLARVI PER ORDINE DEL CONSIGLIO!

AH, SI'?...

AH AH AH! VI E' PIACIUTA LA NOSTRA **TATTICA SPECIALE** PER INTRODURCI DI NASCOSTO IN CASA VOSTRA? BELLA IDEA, EH, NASCONDERCI IN UN PACCO?

QUANTO SEI INTELLIGENTE, BIAS!!

UH?
UNA TATTICA VERAMENTE FORMIDABILE!
INVIANDO QUESTI DUE, IL CONSIGLIO CI HA DICHIARATO GUERRA APERTA ...STANNO FACENDO SUL SERIO!
CWAH
AH AH AH! E' PROPRIO COSI', CARE LE MIE COMPILER E ASSEMBLER!!
NOI SIAMO LA CREMA DELLA CREMA, E NON DEGLI SCARTI COME VOI!!
E' ASSURDO...TORNO A DORMIRE...
QUASI QUASI FACCIO UN BAGNO...
IO DEVO ANDARE A SCUOLA...
BAM

BIP
BIP
BIP
CO... COSA STAI FACENDO, COMPILER?
QUEI DUE SONO QUI PER CANCELLARCI!!
SE LI LASCIAMO FARE CI CANCELLERANNO, **NON CAPISCI?**

RIINNG

BUONGIORNO ... C'È NESSUNO IN CASA?

FORMAC: COMB CON IL QUALE È POSSIBILE MANIPOLARE GRANDI QUANTITÀ DI ELETTRONI, CONTROLLANDO TUTTI GLI APPARATI CHE FUNZIONANO CON L'ENERGIA ELETTRICA.

YHAAAA!!

UOOOOH!!

EH EH... LA STRUTTURA DI QUESTA CASA...

...È PIÙ SEMPLICE DI QUANTO PENSASSI!

BENE! DAMMI L'APPOGGIO IN QUESTO PUNTO, DIRECTORY!

ORMAI TUTTI GLI ELETTRODOMESTICI DI QUESTA CASA SONO SOTTO IL MIO CONTROLLO!

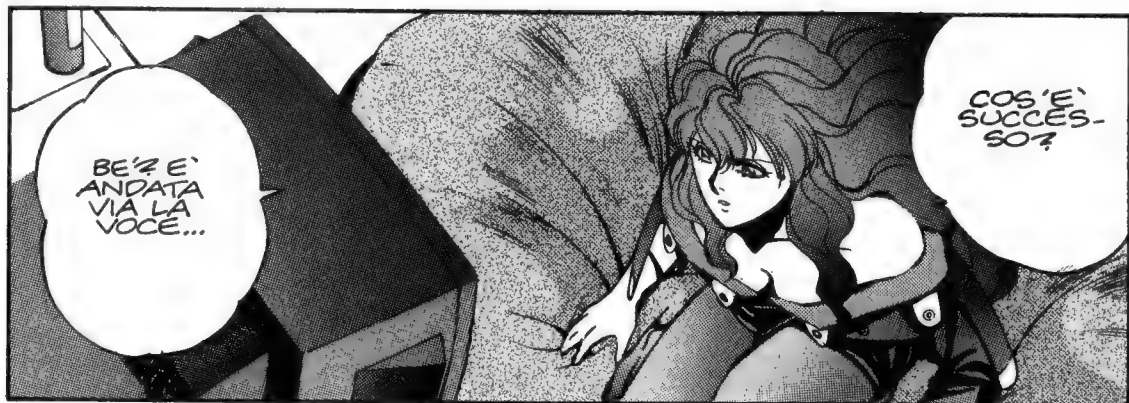
OK!

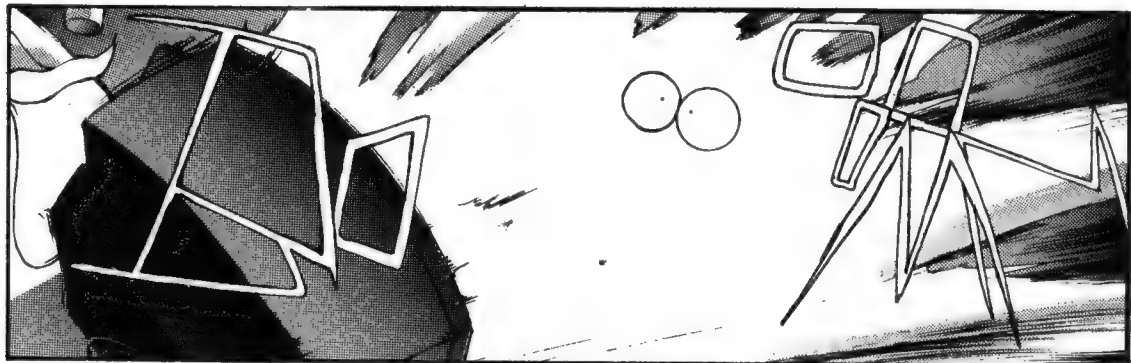
APRIMI LA PORTA, DIRECTORY!

COMPILER! ASSEMBLER! STO VENENDO DA VOI!!

GWASSH
TINK
TINK
OOH!
SPLASH
AAAH!
TOSHI!!
NON AVVICINARTI, ASSEMBLER!! SE TOCCHI L'ACQUA TU...
AAH!
ACCI-DENTI!
TOSHI!!
SPLASH SPLASS
COSA POSSO FARE...?

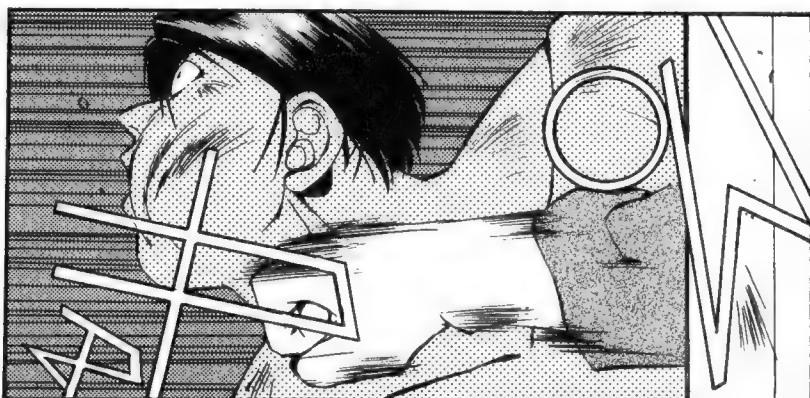
LA-LA
LA-LA
TRAL-LALLA
AAH... CHE PACCHIA FARE IL BAGNO AL MATTINO!
UH...
OH, DIO... SE PENSO CHE TRA POCO DOVRÒ ESSERE IN UFFICIO...
È UN PO'...
...TROPPO CALDA...
TUSSSH
BLOBBLOB
BLOB

UAARGH!!
PANT
PANT
PANT
MALEDIZIONE!!
SI PUÒ SAPERE CHI FA 'STI SCHERZI IDIOTI?!?
RABBIA
SHOKO ...DEVO ANDARE IN GUERRA ...
CRICK CROCK

COS'E' SUCCES-SO?
BE'? E' ANDATA VIA LA VOCE...

...

TUTTI I SISTEMI ELETTRICI DI QUESTA CASA AGI-SCONO SECONDO LA **MIA VOLONTA'**! ORA SONO IO LA LEGGE IN QUESTA CASA! QUI **COMANDO** IO!!
AH AH AH AH AH AH AH AH!
VISTO, MALE-DETTE FEM-MINE?!

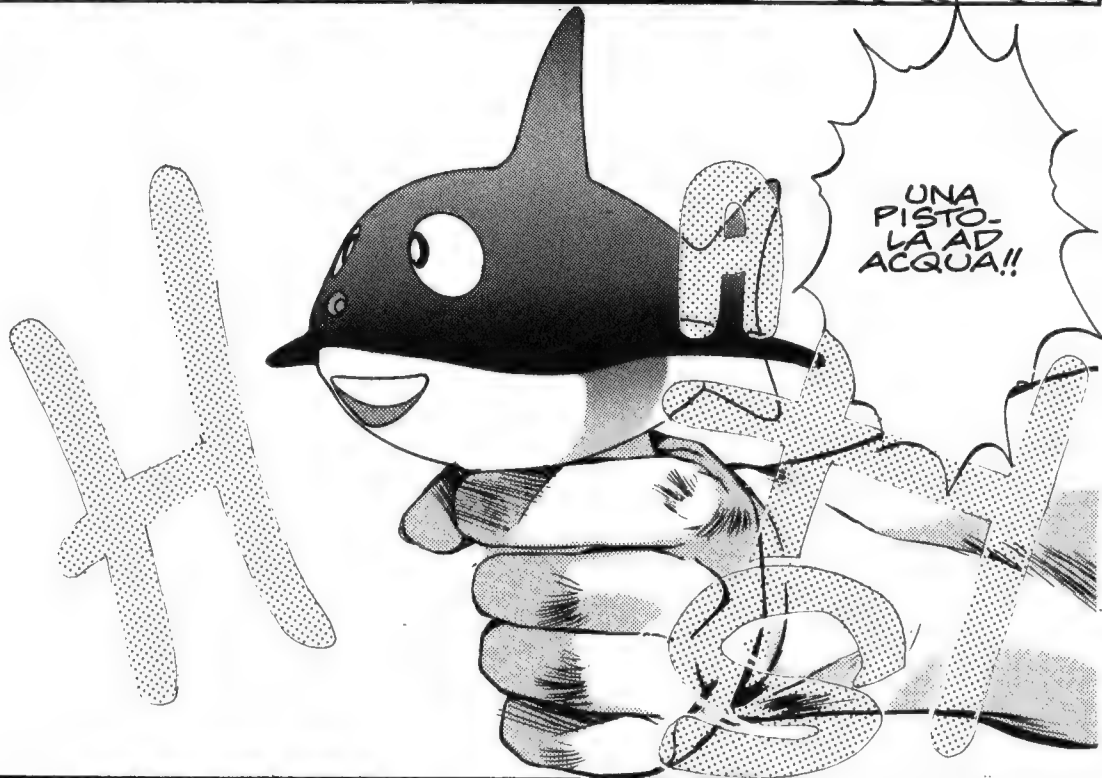
NON TI PERDONERÒ MAI!!
BIAS!!

MARAMEO! SEI ARRABBIATA? PROVA AD ACCHIAPPARMI!
FERMATI!

EH EH EH!

SEI STATO TU A ROVINARE IL MIO BAGNO MATTUTINO!? EHI, FAI PROPRIO SCHIFO, SAI?! TI STA USCENDO DEL SANGUE VERDE DAL NASO!
IO TI AMMAZZO!!
MA... MALE... DETTO... MA CHI ?!?...
COS...
BECCATI QUESTO!

TSK... E' FUGGITO!
MMH?
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE IL REGALO DI PAPA' SAREBBE STATO COSI' UTILE!
STA' TRANQUILLA! ORMAI NON C'E' PIU' ALCUN PERICOLO!
WOW! ♡
SPLASH
SPLASH
TOSHI!
ASSEMBLER!

UH!
DOVE TI SEI NASCOSTO, BIAS!?
AAH!
MALEDIZIONE!
AH AH AH! TE LO SEI MERITATO, COMPILER!
UGH! ANCORA TU, BIAS!?
LO SAI COS'È QUESTA?

QU... QUELLA E'...
UNA PISTOLA AD ACQUA!!
N... NO...
AH AH AH AH! ORMAI LA TUA FINE E' SEGNATA, COMPILER!! MORIRAI IN QUESTO CORRIDOIO!!

AH AH! NON RIESCO A TRATTENERE LE RISATE!
U... UGH...!
EH EH EH! TI FARÒ FARE UNA BELLA DOCCIA!
BELLA E ABBONDANTE!
ADDIO, COMPILER!
R.I.P.
PIA... PIANTALA ORA...
!!

MALEDETTO! DOVE DIAVOLO SE N'È ANDATO?
VOGLIO FARLO A PEZZI, E DOPO LO GETTERÒ NEL FIUME!
ORA SIAMO AL PIANO SUPERIORE... NON C'È PIÙ IL PERICOLO DELL'ACQUA!
TOSHI...
TUMP
SÌ?
TI VOGLIO TANTO BENE TOSHI!!
HASH
ASSEMBLER! CO... COSA FAI?!
A PROPOSITO, QUALCUNO SI RICORDA DI DIRECTORY?
BE'... È ANCORA LÌ... E CI RESTERÀ FINO AL PROSSIMO EPISODIO...
QUANDO TOCCA A ME?
MENU. 8: RETURN / FINE

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

GON

BABEL II

MASASHI TANAKA

STOP MOTION

Da un paio d'anni a questa parte è sempre più facile trovare, accanto a film d'animazione, trasposizioni in videocassetta di lunghe serie animate, soprattutto Fininvest. Sembra un' equazione obbligata: le serie che ottengono un discreto successo durante il loro passaggio televisivo, si meritano automaticamente la raccolta degli episodi più salienti in videocassetta.

Capostipite di questa serie (*Bim Bum Bam Video*, sotto il cui marchio escono anche film d'animazione) è stato **D'Artagnan e i moschettieri del Re** (Anime Sanjushi) trasmessa ormai diverso tempo fa in televisione. Tra i nomi che si sono meritati questo onore ce ne sono di illustri come **Lady Oscar** (Versailles no Bara, vedi **Kappa** nr. 9), l'unica serie che ha avuto una trasposizione integrale in ben 10 cassette da 85', e **Il mistero della pietra azzurra** (Fushigi no Umi no Nadia, collana di 5 videocassette da 50', L. 24.900) che ha ottenuto un successo senza pari in televisione. A questi grossi nomi si sono affiancate successivamente diverse serie minori: **Mila e Shiro** (Attacker You, collana di 6 videocassette da 60', L. 24.900), **Peter Pan** (Collana di 6 videocassette da 60', L. 24.900), **Topo Gigio** (serie in corso, 70', L. 24.900), **Forza Campioni** (Ashita e Free Kick, collana di 4 videocassette da 75', L. 24.900), e **Diventeremo Famose** (Idol Tenshi Yokoso Yoko, collana di 2 videocassette da 65', L. 24.900)

D'Artagnan e i moschettieri del Re alla sua uscita si presentò come una collana composta da 6 videocassette rispettivamente di 60' l'una e all'interno di ciascuna furono raccolti tre episodi, scelti in modo da formare - a serie conclusa - una sorta di riassunto dell'intera storia. L'idea funzionò discretamente, tanto che i titoli successivi della collana si presentarono strutturati in modo simile.

Uno dei primi titoli che seguì la strada aperta da D'Artagnan fu **Il mistero della pietra azzurra**, che si basava su identici parametri.

Inutile dire che la serie meritava molto più di una misera selezione di episodi, vista soprattutto l'importanza che questa produzione ha ricoperto e ricopre tutt'ora anche in Giappone. Basti contare, per esempio, il numero di giapponesi che diventarono vegetariani ispirati dalle usanze della dolce fanciulla protagonista, o le produzioni successive che si rifecero a determinati canoni presentati nella serie.

Oltre alla Fininvest, anche Granata Press, dopo l'uscita di **Ken il Guerriero** (Hokuto no Ken. Numeri 1e 2, 48', L. 24.900. Numeri 3, 4 e 5, 62', L. 24.900) tutt'ora serializzato in videocassetta e giunto alla sua quinta uscita, conferma il suo interesse per le serie TV proponendo la storia completa di **Cara dolce Kyoko** (Maison Ikkoku, serie in corso, 72', L. 29.900), le cui videocassette si presentano strutturate in maniera simile alle precedenti della stessa casa. La collana al momento è giunta al secondo numero, con un ritmo di uscita di due cassette alla volta, il che fa ben sperare in una veloce serializzazione.

Barbara Rossi

STORIA	ANIMAZIONE	DESIGN	MUSICHE	DOPPIAGGIO
●●●●●	●●●●	●●●●●	●●●●	●●●●

SIGNORE E SIGNORI...

MASASHI TANAKA

di Andrea Baricordi

Più che fumetti, Masashi Tanaka sforna cartoni animati. Prendere in mano un volume di questo autore significa immergersi nella lettura più dinamica e sfrenata mai sperimentata in un fumetto, e attenzione: non *manga*, ma *fumetto*, perché sarebbe restrittivo relegare questi piccoli capolavori unicamente al panorama editoriale giapponese.

Gon impegnato in una delle attività a lui più congeniali: mangiare. © 1992 Masashi Tanaka

Tanaka è un autore internazionale, dal disegno fino al tipo di narrazione da lui adottata. Se le tavole non fossero così elaborate e piene di infiniti tratteggi (e senza l'ombra di un retino adesivo!) si potrebbe perfino pensare che sono state disegnate di getto, con l'istinto di un pittore pazzo che crea il suo capolavoro in preda a un raptus improvviso. Sia che usi i colori a tempera, sia che usi la china nera, Tanaka riesce ad animare i personaggi dei suoi fumetti facendo uso di una tecnica ancor più cinematografica di quella usata comunemente nel fumetto giapponese: le vignette sono in realtà fotogrammi, sono singoli *frame* di un cartone animato che noi possiamo scorrere strabiliati su pagine di carta invece che su uno schermo televisivo. Ad accentuare la sensazione di movimento, subentra anche il fattore onomatopeico, dato che in un fumetto di Masashi Tanaka non troverete la minima traccia di rumori; questo non significa che le storie da lui create siano ambientate in biblioteche o in cortili ospedalieri (anzi!!), ma piuttosto che qualsiasi suono, dal rosicchiare di un topolino in soffitta al fragore di un'esplosione termonucleare, è reso perfettamente (sottolineando 'perfettamente') dalle immagini, dai chiaroscuri, dalla velocità con la quale i personaggi si *muovono* (impossibile trovare un'altra definizione), dalle linee cinetiche così tradizionalmente nipponiche, alla loro più totale assenza, che a volte rende l'azione ancora più veloce. Insomma, a parte gli scherzi, un fumetto di Tanaka è meglio leggerlo in prima persona per rendersi effettivamente conto di quanto possa essere gratificante. Pensare che questo autore è anche giovane, poi, fa piacere. Fa piacere perché ci si rende conto che qualcosa di nuovo può ancora essere inventato, e che può essere estremamente piacevole, a differenza dei lavori di alcuni artisti cosiddetti 'd'avanguardia', la cui

massima espressione artistica consiste nell'annoiare il lettore con finte introspezioni psicologiche e interpretazioni grafiche degne della peggior carta da parati. Forse Tanaka, come già altri hanno scritto, si prepara a diventare uno degli autori più apprezzati degli anni Novanta. E non solo in Giappone.

GON E I SUOI FRATELLI

Gon è un piccolo stronzo. Un bastardo. La più fetente lucertola del giurassico che abbia mai calcato il suolo terrestre. Mezzo metro di forza bruta con la sensibilità di un caterpillar, i cui unici scopi nella vita sono mangiare e dormire. Ma è anche il protagonista del fumetto che ha strappato più risate in questi ultimi anni, proprio perché il suo umorismo (demenziale? Forse no) fa leva direttamente sull'istinto del lettore. In **Gon** non troverete, oltre alle onomatopee, nemmeno l'ombra di una parola scritta. Primo perché è interpretato interamente da animali 'veri', secondo perché le espressioni dei personaggi dicono già tutto. **Gon** si trova infatti a contatto con il regno animale della nostra era (pur essendo un dinosauro in piena regola, anche se di una razza non ben specificata) ma si comporta come se fosse il padrone del mondo. Per farsi intendere dagli altri animali gli basta uno sguardo truce dritto negli occhi (del tipo «Se muovi un nervetto spargo le tue interiora su un'area di ventisei chilometri quadrati»), e se l'altro non intende bene, allora esistono sempre le cruentissime dimostrazioni pratiche a base di capocciate megalitiche, di scodinzolanti frustate e di morsi a ghigliottina. Il fatto che **Gon** viva con animali veri e propri - e non con le loro caricature o versioni umanizzate - rende il tutto molto ma molto più umoristico. Probabilmente, l'episodio *Gon si costruisce una casa* (l'ingenuità dei titoli è deliziosamente voluta) in cui il nostro scaglioso amico decide di 'copiare' le abitudini dei mammiferi, è il più indicativo di tutti. Le espressioni facciali (?!?) del castoro che si accorge di essere spiato da **Gon** sono da manuale; non meno comunque degli sguardi carichi d'odio di tutti gli altri animali, costretti ad aggrapparsi ai più alti alberi per chissà quanto, visto che il piccolo rettile decide di edificare la sua macro-residenza in mezzo al lago, allagando di conseguenza un intero bosco. E' in scene come questa che ci si rende conto di cosa possa significare trasmettere sensazioni tramite immagini invece che a parole. Per quanto riguarda la cosiddetta 'animazione', invece, **Gon** è il frutto di diversi anni di esperienza nei quali Tanaka è maturato attraverso i suoi precedenti lavori. L'episodio *Gon va a caccia* è il punto massimo dell'utilizzo di questa tecnica: il povero e vecchio leone che si vede cavalcato dal cinico rettile compie prodezze allucinanti per catturare uno gnù - saltare gruppi arborei, scalare in velocità dirupi con pendenze del 90% - in una serie di vignette mozzafiato, tanto che dopo aver terminato la lettura si ha la sensazione di aver seguito in corsa il duo per tutta la durata del racconto. Vi troverete ad ansimare come il leone stesso: parola!

Ma questa è solo la vetta dell'iceberg. Anche in tutti i racconti 'parlati' realizzati prima del *boom* di **Gon**, Tanaka si è divertito ad animare i suoi personaggi, che in questi casi non erano animali, bensì esseri umani. Si

In alto, quel furbastro di Flash; qui sopra, invece, un manipolo di combattive Marvel Girl © Masashi Tanaka/Kodansha

parte dal 1986, con **Flash**, in cui il protagonista - che dà il titolo alla serie - scorrazza fra pistoleri e belle donne in un sushi-western al peperoncino e dinamite da far rizzare i capelli in testa. Unitamente all'assoluta invincibilità del cow-boy, che non abbassa la testa nemmeno di fronte a situazioni di pericolo estremo, Tanaka ha inserito elementi più che erotici in ogni punto strategico del manga, ma in maniera talmente gratuita che risultano incredibilmente parte integrante della storia. Una sparatoria a cavallo? Niente di meglio che condurla a termine - e con successo! - 'galoppando' sul destriero in compagnia di una avvenente ballerina del saloon. Situazioni come questa hanno valso a **Flash** il sottotitolo di 'x-western', così come un paio di anni dopo, nel 1988, **Booken! Victoria Goo!!** (*Le avventure del Victoria*) è stato marchiato come 'x-adventure'. Si tratta delle a dir poco rocambolesche imprese di Barnes, capitano della nave Victoria, e della pirata Amanda, che in un'epoca a metà fra la fine del 1700 e la Prima Guerra Mondiale (?!?) vanno alla ricerca di tesori e a prendere per il naso nobili e potenti signori. Barnes è un singolare cocktail di Lupin III, Indiana Jones e Fantozzi, e le sue avventure - per mare, per terra, o per cielo - si svolgono senza il minimo rispetto di leggi umane o naturali. Come alleggerire una mongolfiera in procinto di schiantarsi quando la zavorra è finita? Costringere i presenti a spogliarsi e gettare i vestiti! E se non basta? Fare pipì in testa agli inseguitori! E se il mezzo riprende quota? Be', già che si è tutti nudi, si fa un po' festa, no? Spesso anche la legge di gravità deve mettercela tutta per ostacolare le acrobatiche evoluzioni del capitano, come quelle intraprese nei mortali cunicoli di un castello in mezzo al mare, e addirittura la magia deve sudare sette camicie per frenare il suo impeto. L'unica cosa contro cui Barnes non può nulla è la ferrea volontà (e forza fisica) dell'affascinante Amanda, che risponde costantemente alle insistenti e allupate avances del capitano con ganci e diretti spaventosi, a differenza delle ingenue donzelle che invece cadono sempre a... cavalcioni del capitano.

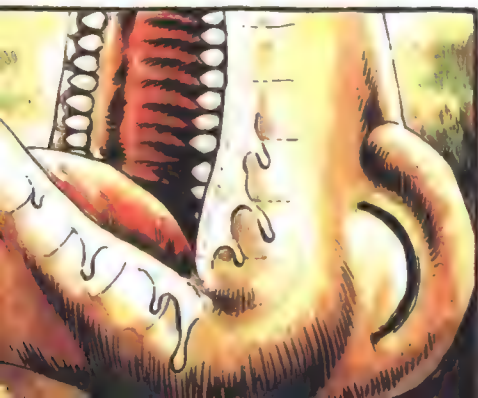
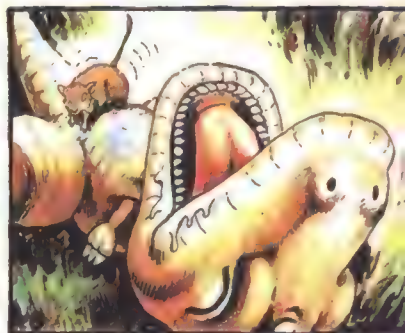
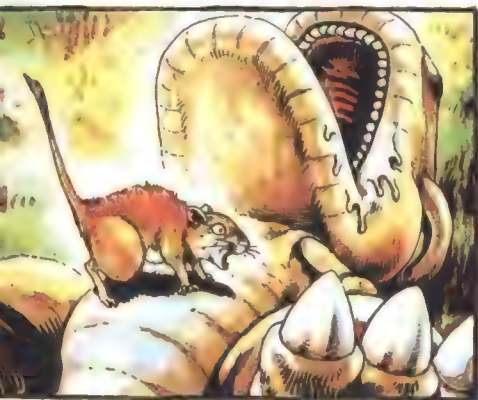
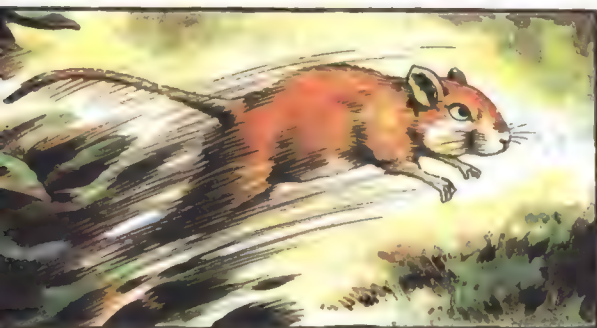
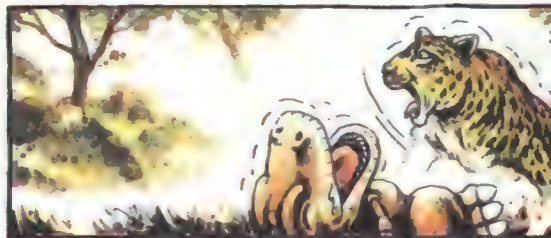
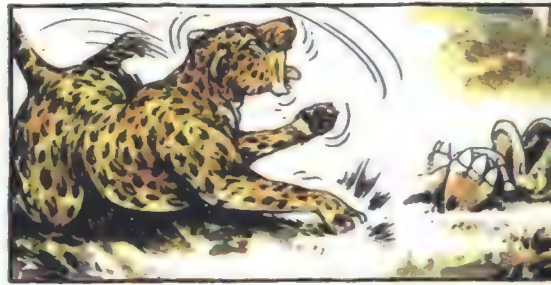
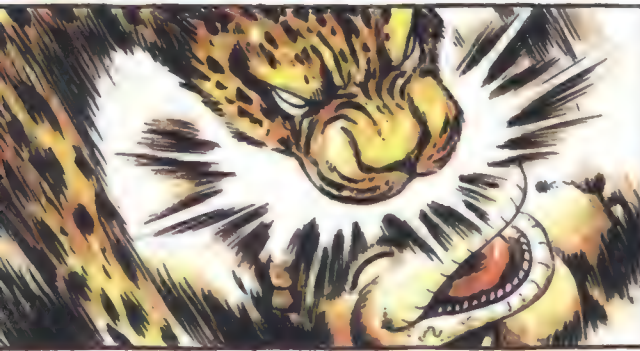
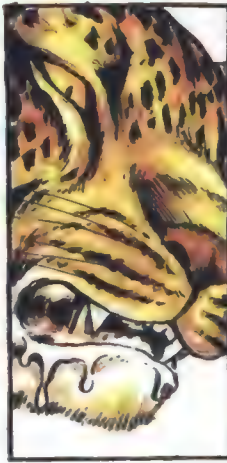
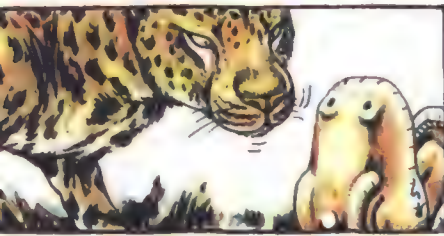
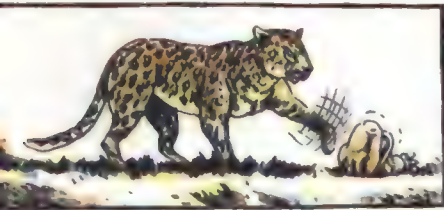
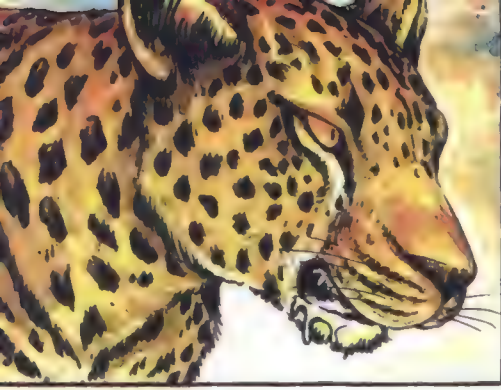
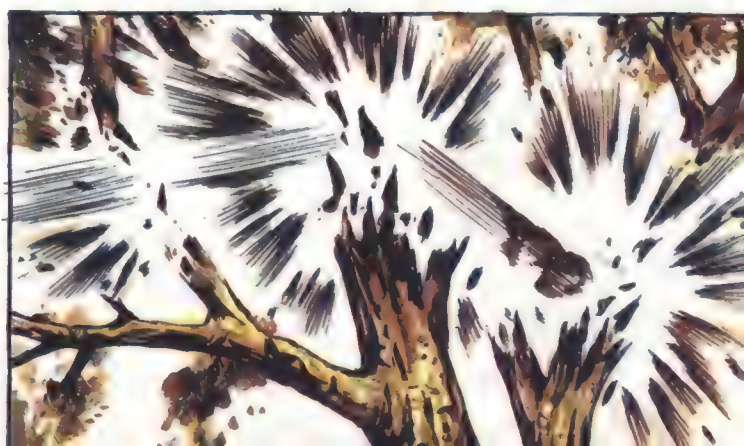
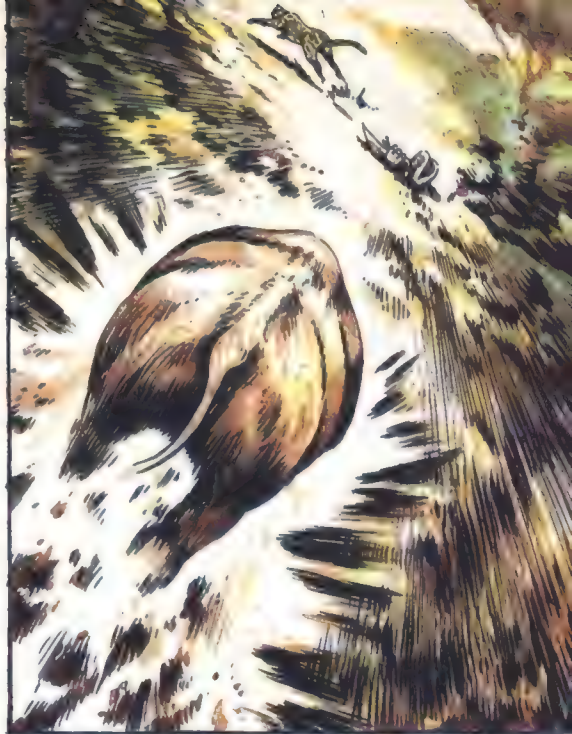
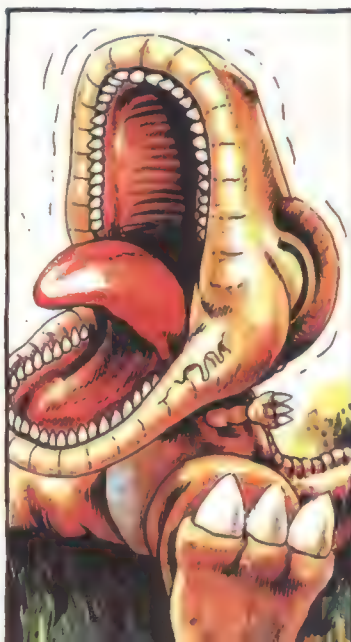
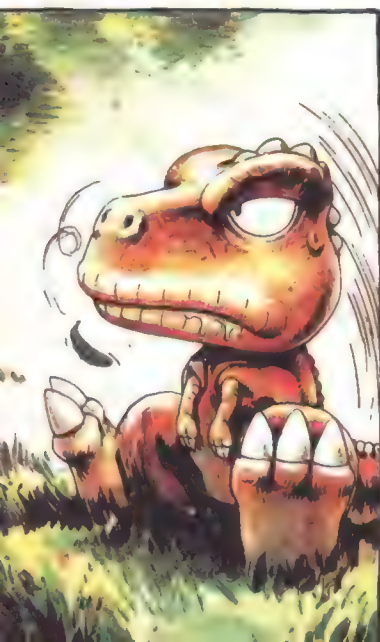
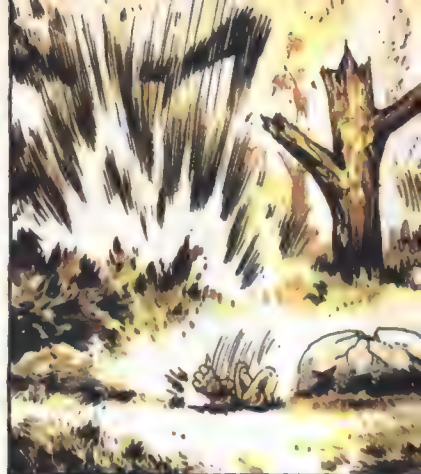
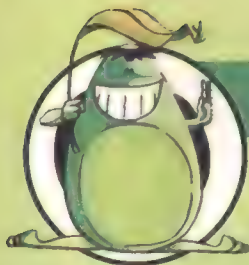
Ma prima di sbizzarrirsi in questa follia, Tanaka ha dato forma - come ogni autore che si rispetti - a una serie di storie brevi, raccolti nel lussuoso volume datato 1987 dal titolo **Miss Marvel no Sutekina Shoobai**. Qui vediamo rappresentata, con una tecnica grafica non ancora definita, la storia dell'uomo, delle armi e del combattimento. Durante la Prima Guerra Mondiale, fra i guerrieri in armatura del XIV secolo, durante la Guerra d'Indipendenza americana, nel Texas del 1872, nel Medioevo fantastico o nel periodo classico della Grecia, donne da sogno hanno insegnato a sprovveduti guerrieri - un po' con duri allenamenti, un po' facendo leva sul sesso - come combattere e come utilizzare al meglio le nuove tecnologie di guerra. Un volume tanto curioso quanto sensuale, in cui Tanaka ha dato probabilmente libero sfogo alle sue fantasie erotiche, con l'aiuto di sfiziose 'donnine' a metà fra le auliche muse ispiratrici e le molto meno eteree dark lady 'frusta & cuoio nero'.

Questo finché il nostro autore non ha deciso la

Là in alto potete vedere una delle espressioni più intellig enti di quel fossile vivente di ***Gon****; qui di fianco potete notare la maestria di una manovra al volante di Prince in* ***UPO****. © Masashi Tanaka/Kodansha*

Barnes e Amanda invischiati in una delle [illegible] situazioni in cui di solito si trovano invischiati, dalla copertina del primo volume di Booken! Victoria Goo! [illegible]

svolta, nel 1990, quando in preda a un attacco di creativa follia ha realizzato **Mikakunin Prince Buttai UPO** (*Oggetto volante Prince non identificato*) conclusosi prematuramente al primo volume. E' l'inizio dell'evoluzione finale che porterà Tanaka a realizzare quel capolavoro che è **Gon**. Se nei suoi precedenti fumetti la storia era basata in parti eque su azione e dialoghi, qui ci troviamo di fronte a uno sbilanciamento del 90% che penalizza la parte scritta e dà ampio spazio all'animazione tanakiana. Pochi, pochissimi i dialoghi, appena quanto basta per introdurre la situazione all'inizio, in cui Prince, in corsa sulla sua auto, legge un libro nel quale verrà poi catapultato, per ritrovarsi in un'era fantastica popolata da nobili guerrieri e maghi e in cui conoscerà la sua 'Princess'. Il tutto per 190 pagine dell'avventura più surreale mai realizzata. Sì, **UPO** potrebbe essere raccontato a quantità di pagine! Nelle prime 22, Prince prosegue la sua corsa in auto leggendo, incurante dei posti di blocco nazisti, fattorie, laghi, dirupi e pali della luce che gli si parano di fronte. Poi, quando il suo mezzo si schianta in un aeroporto, il nostro eroe decide di prendere il volo su un aereo (ovviamente continuando a leggere impassibile fra raffiche contraeree e demoni bavosi), finché potenti correnti magiche non lo trasportano assieme al velivolo nei pressi di un castello, il tutto in 42 pagine. Nelle successive 24, Prince si schianta al suolo e raggiunge la sala del trono affettando con estrema calma chiunque gli si pari davanti: qui incontra la sua Princess e, udite udite, la bacia! E' il bacio più lungo nella storia non solo del fumetto, ma anche in quella dell'umanità: 76 pagine a labbra incollate, per un totale-record di 194 vignette in cui attorno ai due ne succedono di tutti i colori! Guerre, crolli di regni e di castelli, sortilegi ed esplosioni atomiche: tutto. E quando i due decidono finalmente di prendere fiato, il libro torna in azione, sollevando un pezzo di quel mondo fantastico e facendolo uscire dalle proprie pagine al centro di una metropoli odierna, con conseguenti disastri, da cui il frammento partirà per un lungo viaggio lasciando sulla Terra un gigantesco solco al suo passaggio. E questo nelle ultime 26 pagine. C'è di che restare allucinati, ma l'effetto è veramente sorprendente. Una baraonda di suoni, luci e colori (sì, anche se è disegnato in bianco e nero), il preludio alla totale follia che pervaderà il suo **Gon** del 1992, il piccolo inarrestabile dinosauro che lo ha reso noto in Giappone, in Francia, in Spagna e, sicuramente entro breve, in Italia. Anche per Gon non esistono limiti: nella savana, nelle foreste nord-americane, al polo nord, nella giungla, fra i boschi, sulle più alte vette e negli abissi oceanici, Gon vuole solo mangiare e dormire. E nessuno glielo impedirà. Le sue avventure hanno già richiesto un secondo volume, acclamatissimo dai lettori giapponesi che come tutto il resto del mondo si sono lasciati acchiappare dalla imperante dino-mania di fine '93 per scoprire poi qualcosa di completamente nuovo: Masashi Tanaka. Non lasciamocelo scappare e teniamolo d'occhio. Ci farà divertire.

Per il momento, facciamoci quattro risate con il succulento trailer a colori di Gon che presentiamo in anteprima assoluta nelle pagine che seguono: buon divertimento! Solo una domanda, prima di terminare... A quando *Gon contro Godzilla*?!?

La Rubrika del KAPPA

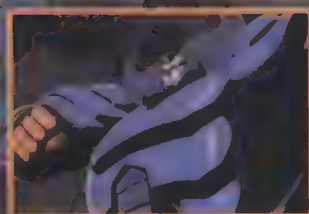
Udite udite, gaurroni di tutta Italia! In un numero così pregno di rettilismi e scagliosità, non poteva mancare una notizia sul ramarro più macromegamaxi del mondo. Sto parlando di zio Godzy, che ritorna a calpestare Tokyo in un nuovo sbriluccicante film, **Gojira tai Mechagojira**, dove per l'occasione torna alla ribalta anche Radon, uno dei primi protagonisti di film mostroidi, il primo alato e a colori, per altro. Grazie al solito mega-anticipo con cui scrivo le attuali righe, non so dirvi se è una notiza attendibile o no - tipo quelle del TG4 - ma ho quasi l'impressione che quel gaùrro meccanico di Mechagojira in questa riedizione si possa anche trasformare in perfetto *Daitarn style*! Staremo a vedere, così come dovremo attendere probabilmente il film del prossimo anno per sapere cosa diavolo contiene l'uovo che tutti si spupazzano: io ci ho dato un'occhiata dentro per curiosità, e prima che zio Godzy mi sbattesse fuori dall'Isola dei Mostri a calci in culo, mi è sembrato di intravedere una figura minirettiloide... Minira? Vabbé, vabbé... Visto che per questo mezzo-scoop sono costretto a tenere il sedere a mollo nell'acqua fresca del mio stagno, vediamo di trovare qualche notizia più tranquilla. Ecco qua! Nuova edizione anche per **Cho**

Gojira Tai Mechagojira © 1993 Toho

Borgman © 1993 Toho/Taki Corporation

Ecco [illegible] nuovissimo borgmanno in una illustrazione kikuchiana, in [illegible]. Il nuovo [illegible]mazzo di zio Godzy... Non inizierà a mon[illegible] la testa, adesso?

Senshi Borgman, ambientata stavolta nel 2058, e con la partecipazione speciale di uno dei protagonisti della serie TV dell'88, il biondo Chuck, che nonostante tutto sembra aver resistito allo scalpellino del tempo. I nuovi ragazzuoli cyborgizzati, stavolta, sono Ken, Sara e un bandanato Coats, ma la notizia che spinge di più è quella che sarà probabilmente Michitaka Kikuchi a disegnarli. Chi è? Ma porka miseria, bisogna proprio dirvi tutto, eh? E' praticamente il braccio destro del nostro Kia Asamiya, lo stesso che gli traspone in animazione qualsiasi fumetto faccia! A proposito, lo scorso agosto i due fringuelli hanno esposto i loro lavori ai magazzini Pepe di Shinjuku... Cosa ve lo dico a fare? Be' se avete una macchina del tempo, potete anche farci un salto, no? Ahr ahr ahr! Ehm, passiamo ad altro. L'angolino del giochino! Lo sapete che hanno fatto anche il videogioco di **Cyborg 009**, quella bella serie cicciottosa di Shotaro Ishinomori? Non vi sembra strano, vero? E se vi dicessi che è in produzione la serie TV di **Garoo Densetsu**? Cos'è? Non ditemi che non conoscete il videogioco di **Fatal Fury**?!? A differenza di *Street Fighter* (di cui smentisco l'esistenza di un OAV - tié!) il coduto protagonista di quest'ultimo avrà modo di menare le mani anche al di fuori delle vostre trappolose console casalinghe e dai baracchini delle sale giochi. Basta così! La notizia sulla nuova razza di **Ultraman** ve la spiattello il mese prossimo! Oops...

Il Kappa

Per punire la malvagità degli uomini, Dio volle sommergere la Terra con una pioggia di quaranta giorni, salvando solo Noè che, avvisato per tempo dell'imminente catastrofe, costruì una gigantesca arca che potesse contenere una coppia di ogni specie animale. L'uomo si salvò, e con lui il genere umano. La tradizione biblica vuole che dopo il diluvio, i discendenti di Noè edificassero in Mesopotamia, sul fiume Eufrate, una città grandiosa ricca di templi e di edifici sontuosi. Proprio lì furono costruite due delle sette meraviglie del mondo: i giardini pensili di Semiramide (2100 a. C.) e le mura (XXVI-XXVII sec. a. C.). I giardini, enormi ripiani sostenuti da volte colossali, si alzavano per un'altezza di 112 metri ed erano collegati tra loro da una larga scala. Ogni ripiano aveva un giardino, bagnato dalle acque dell'Eufrate mediante pompe aspiranti. Le mura, invece, alte più di cento metri e chiuse in un quadrato perfetto, si ricordano per le leggendarie porte di bronzo (ogni lato ne aveva venticinque) da ognuna delle quali era possibile raggiungere quella di fronte mediante una via rettilinea. Ma la bellezza porta spesso con sé i germi della corruzione, e la città divenne presto nota come culla di tutti i vizi, tanto da meritare l'appellativo di "grande prostituta". E così, la fierezza, l'alta considerazione di se stessi, delle proprie capacità e dei propri meriti, crebbe fino ad accecare anche chi si era sempre considerato un fedele servitore di Dio, illudendolo di poter raggiungere quel cielo da sempre patria di ogni divinità. Iniziarono così i lavori per la costruzione di una immensa torre, talmente alta da far disperdere la propria cima tra le nubi, così solida da resistere al vento e a ogni bufera. Ma la collera divina è ben più di una violenta tempesta, e l'edificio - tributo all'uomo e non a Dio - crollò al suolo trovando degna sepoltura nella calda sabbia del deserto. I misteri di Babele, o Babilonia, sono da sempre al centro di grandi interessi, e molte sono le tesi riguardanti il rapporto tra la realtà e la mitologia biblica. Se le bellezze della città sono state nei secoli descritte con precisione e accuratezza, basti pensare agli scritti di Filone da Bisanzio e di Erodoto tutti confermati dai ritrovamenti archeologici, nulla ci è dato a sapere sulla mitica torre di Babele. O meglio, nulla di accertato o accertabile, perché le leggende legate a essa si perdono nella notte dei tempi. Ma ogni leggenda possiede un fondamento di verità e molte sono le possibili varianti sul tema che hanno portato alla sua nascita. Decontestualizzando il soggetto dalla matrice religiosa, sarebbe possibile giustificare la torre come la terza meraviglia di Babele - quindi l'ottava del mondo - edificata nell'ideale di fasto e splendore propria dei

*In alto, in tutto il suo splendore, **Babel Nisei** old fashion.*
© M. Yokoyama/Hikari Production

babilonesi. Non c'è da stupirsi di come abbiano compiuto tale impresa, poi, se si giudicano le evoluzioni tecnologiche già presenti nella città. Il crollo della torre, infine, potrebbe essere più che giustificato dalla mole e dalla pesantezza della stessa, che non avrebbe retto alle leggi di gravità del nostro pianeta. Se vogliamo dare libero sfogo alla fantasia, invece, una seconda teoria si prospetta particolarmente interessante: l'ipotesi extraterrestre. E' proprio su questa visione fantascientifica che Mitsuteru Yokoyama sviluppò agli inizi degli anni Settanta una saga a fumetti dal titolo **Babel Nisei** (Babel secondo), che nel 1973 fu trasposta in una serie animata vista anche in Italia come *Babil Junior*. Sono i frequenti incubi di Koichi, un tranquillo studente giapponese, a preannunciare l'evolversi di una storia tutt'altro che scontata, che trasporta il protagonista - tra le fauci del gigantesco uccello preistorico Ropuros - fino in Mesopotamia. Sarà la misteriosa Roden a svelare al ragazzo la sua incredibile origine, conducendolo in una base segreta dalla tecnologia futuristica, da secoli nascosta nel deserto. Koichi si appropria così del suo passato, scoprendo di essere l'ultimo discendente di una razza mezzosangue, nata dall'amore di una donna terreste e di un alieno. Per una volta non è la brama di conquista a convincere un extraterrestre a penetrare la nostra atmosfera, ma il tentativo disperato di salvare la razza umana dall'arrivo del malvagio Yomi. L'azione si sposta immediatamente sull'Himalaya, dove Koichi ha un primo scontro con il nemico in un clima a metà tra fantascienza e classicismo. Gli sgherri di Yomi, infatti, hanno l'aspetto di comuni mercenari e i combattimenti avvengono quasi sempre corpo a corpo, con tanto di daga e scudo. Non mancano comunque i mostri di pietra, gli automi antropomorfi, o le creature pluritentacolari degne di una ingegneria biologica ai limiti del fantastico. Persino i compagni di viaggio del protagonista non sono da meno: oltre al già citato Ropuros, capace di lanciare dalla sua cavità orale potentissime bombe esplosive (nel manga) e onde soniche (nell'anime), e a Roden, che si rivela essere una pantera mutaforme, si affianca lungo il cammino anche Poseidon, un gigantesco robot che vive nelle profondità marine. Sconfiggere Yomi si rivela più difficile del previsto: l'essere è infatti più potente di Koichi, più forte di Poseidon e nulla possono contro di lui il rapace Ropuros e l'agile Roden. Uniti, però, riescono più di una volta a mettere in difficoltà l'avversario, che si trova spesso a scegliere una indecorosa fuga come unica via di scampo. Undici volumi di avventura senza tempo che si concludono con la più originale tra le pur ovvie conclusioni: non sarà Koichi a trionfare su Yomi, ma l'essere millenario si troverà schiacciato sotto il peso di una vecchiaia che esplode all'improvviso. Il corpo dell'alieno verrà così risucchiato da una navetta spaziale che partirà verso una destinazione ignota, liberando finalmente la Terra dalla calamità extraterrestre. Il manga si conclude con il ritorno di Koichi e dei tre compagni nella base segreta, sotto i resti della mitica torre di Babele. In

Una pin-up dalla serie in OAV ***Babel Nisei.*** *© M. Yokoyama/Hikari Production*

Due immagini del nuovissimo ***Babel Nisei.*** *© M. Yokoyama/Hikari Production*

In grande Koichi accerchiato da Yomi e dai suoi sgherri, mentre nei due riquadri il protagonista e alcuni dei suoi vecchi nemici.

realtà, in coda all'ultimo volume troviamo un breve episodio, **Babel Nisei Gaiden** (Babel secondo - episodio extra), in cui però non compare Koichi. Non è possibile situare l'episodio nella continuity della serie: descrive infatti l'odissea del superstite di un disastro aereo, che si imbatte prima nella base segreta e poi in Yomi, fino a trovare la morte per mano dell'alieno. Se questo fosse l'epilogo, troveremmo un redivivo Yomi dall'aspetto persino ringiovanito, ma di Babel Nisei e compagni non rimarrebbe stranamente traccia. Più logico sarebbe situare l'episodio come antefatto, quando Koichi era ancora un semplice studente e il malvagio si apprestava a invadere il nostro pianeta, ma a questo nemmeno la serie animata fa riferimento. Una bella storia dall'autore di *Tetsujin 28 Go*, il primo robot gigante a raggiungere gli schermi televisivi, che risente particolarmente il clima degli anni Settanta. Il segno di Mitsuteru Yokoyama è alquanto datato, ma rimane comunque un formidabile esempio di stile, paragonabile solo a quello di altri maestri della scuola giapponese come Go Nagai e Leiji Matsumoto. Un tratto molto diverso dalla serie televisiva, che vede l'instancabile Shingo Araki nel ruolo di character design. Se il ricordo della discreta animazione è ancorato nostalgicamente in ognuno di noi, la nuovissima versione anni Novanta si pone come un fulmine a ciel sereno. Araki torna oggi alla carica, in una serie di OAV, rivoluzionando i lineamenti dei quattro protagonisti, così da renderli vicini ai gusti dei più giovani. Ancora un recupero di vecchie storie per un mercato che sembra vivere sempre più di remake, ma che ha il merito di saper scegliere, tra le migliaia di titoli passati, sempre straordinarie avventure.

EROI

Ecco la squadra ***Dairanger*** *al completo, pronta a lanciare il colpo Kiryokubomber:* ***Hououranger, Shishiranger, Ryoranger, Kirinranger*** *e* ***Tenmaranger****. © 1993, TV Asahi/Toei*

Dopo il periodo di assenza forzata di questa rubrica, eccomi nuovamente pronto a parlarvi dei telefilm "made in Japan", tanto discussi ma anche tanto apprezzati (a giudicare dalle vostre ultime lettere). Questo mese vi parlerò della nuova serie dei Toei Sentai intitolata **Gosei Sentai Dairanger** (Dairanger, la pattuglia delle cinque stelle). Seimila anni fa il clan **Goma** cercò di impadronirsi della Terra. Oggi, dopo tanti secoli, ecco fare la loro comparsa tre emissari dell'antico popolo: **Gala**, **Shadam** e **Zaidos**. La prima è l'unica donna del gruppo, è crudele e alquanto irascibile; il secondo, il capo, è un uomo freddo e lugubre; il terzo, invece, non possiede una gran intelligenza ma è dotato di una forza sovrumana. Tutti e tre scorrazzano per la città con un sacco e una valigia particolarmente lisi e vestiti con abiti in pelle nera, pieni di lacci e cerniere lampo (sembrano usciti da un catalogo di materiale per sado-masochisti). Per sconfiggere i Goma, il maestro di arti marziali **Kaku Doshi** ha istruito cinque ragazzi all'antica arte del controllo del potere spirituale (Kiryoku). Dopo durissimi allenamenti, i cinque ottengono favolosi poteri diventando i Dairanger: **Ryo**, il leader, aspirante cuoco specializzato in cucina cinese, diventa **Ryoranger**; **Daigo**, abile cameraman e fotografo, diventa **Shishiranger**; **Shoji**, fortissimo boxer dilettante è **Tenmaranger**; **Kazu**, molto popolare fra le ragazze per il suo aspetto e per la sua eleganza è **Kirinranger** e **Lin,** graziosa cinesina entrata nella squadra grazie al maestro Kaku Doshi, è **Hououranger**. Ognuno dei cinque ragazzi rappresenta con il proprio potere uno dei mitici animali delle leggende cinesi e giapponesi: **Ryu** è il drago con il potere del fuoco, **Karajishi** il leone che controlla le nebbie, **Tenba** il cavallo alato con il potere gravitazionale, **Kirin** il leggendario animale mezzo drago e mezzo cavallo che manipola il tempo e **Houo** la fenice che domina i venti. Per sconfiggere il male, però, la sola forza del potere spirituale non è sufficiente. I nostri eroi ricorrono quindi all'aiuto di cinque meccanismi che possiedono i poteri dei leggendari animali, capaci di agganciarsi in due differenti modi: **Tenkukiden**, un'astronave che funge da mezzo di trasporto di **Ryuseioo** (il drago meccanico trasformato in robot e pilotato da Ryuranger) e il potente robot gigante **Dairenoo**. Per richiamare i mezzi, ogni membro della squadra è dotato di una sfera luminescente chiamata **Tenpoorairai no Tama** (Sfera della venuta del tesoro celeste) capace di richiamare ogni congegno da un'altra dimensione. Come ho già detto, in questa serie sono presenti molti riferimenti alla mitologia: curioso il tributo al racconto cinese dello scimmiotto **Goku** (vedi *Leggendo Leggende* a pag. 27), che si sposta grazie alla nuvola d'oro **Kintoon** e affronta i suoi nemici con un bastone magico capace di cambiare le dimensioni a piacimento (proprio come la trasformazione Tenkukiden che ho descritto sopra e che potete vedere nell'immagine in questa stessa pagina). In ogni serie dei Toei Sentai che si rispetti, i nemici prima attaccano il gruppo con un mostro a proporzioni umane (in questo caso è sempre un oggetto animato dai poteri dei tre emissari). Una volta sconfitto viene ingigantito, ed è qui che entrano in scena i vari meccanismi, che prima attaccano singolarmente e poi si uniscono in una delle due combinazioni. Anche in questa serie, quindi, nulla di nuovo, ma come si sa «squadra vincente non si cambia». Per concludere vi invito a gridare (naturalmente con molta enfasi in puro stile giapponese) "inazumaenjooha", poi mi direte cosa è successo. Ciao!

Andrea Pietroni

Qui potete vedere la formazione ***Tenkukiden****, dove il robot* ***Ryuseioo*** *rappresenta* ***Goku****, mentre gli altri quattro mezzi la nuvola* ***Kintoon****. © 1993 TV Asahi/Toei*